



« Dans ce contexte, même s'il y a un intérêt sur les ventes, nous touchons moins de rémunération vis-à-vis des jeux. »

Consolation de taille : Steven Spielberg a lui-même demandé à obtenir sa version de Rayman 2 !

En cette fin de millénaire, Ancel voit s'achever la mutation de la production des jeux vidéo. Après avoir œuvré en petit comité, il a attiré à lui des professionnels du dessin animé et travaillé dans des conditions semi artisanales avant de passer au stade industriel. À partir de la fin 1995, sur la base de l'expérience vécue avec Rayman, Ubisoft a embauché un très grand nombre d'artistes extérieurs. Des hordes d'animateurs, d'ingénieurs du son, de dessinateurs frais émoulus d'écoles spécialisées ont été mis à contribution sur les jeux maison dans les locaux de Montreuil.

« C'est le modèle standard d'un développement de jeu vidéo qui s'est mis en place et que l'on connaît encore aujourd'hui. »

Le Pierrot lunaire conserve une vision généreuse des expériences de cette décennie.

« Le jeu vidéo a longtemps été considéré comme une sous-culture. Une culture a priori éphémère de technologie, de mode. Or, j'en suis venu à travailler auprès de gens qui venaient d'univers 'plus rôdés', des domaines comme le cinéma, la publicité, la bande dessinée, la peinture, l'illustration, le dessin animé, la musique... Ce sont des mondes dans lesquels se trouvent des 'maîtres'. D'avoir rencontré ces gens-là m'a beaucoup formé. Chacun d'eux avait une culture énorme. Je pense que j'ai énormément appris auprès de ces artistes que j'ai côtoyés dans l'univers professionnel. J'avais quitté le lycée à seize ans et il a fallu que j'apprenne beaucoup ; on ne peut pas tout inventer. Aujourd'hui, je peux dialoguer avec des gens de divers domaines artistiques du fait de ce que j'ai appris avec ceux que j'ai rencontrés. »

Et tandis que la trentaine doucement s'approche, l'envie de se frotter à des jeux plus mûrs, plus réfléchis, trempés dans la politique et la philosophie, se profile à l'horizon...



ENTRETIEN AVEC FRÉDÉRIC HOUDE



Aujourd'hui GamePlayProgrammer Director chez Ubisoft, à Montpellier, Frédéric Houde a débuté sa carrière chez l'éditeur français à peu près au même moment que Michel Ancel. Amoureux fou de la programmation depuis son plus jeune âge, il s'intéresse dès lors au potentiel créatif quand il s'agit de retranscrire des comportements, des interactions et, bien sûr, du jeu. Ce qui le fascine ? Pouvoir donner vie à ce qui lui passe par la tête ! Il fera ses premières armes sur un Ti994a, un Spectrum, un MSX2, un Amiga, puis une multitude de consoles en tous genres... Sa première mission chez Ubisoft consistera à programmer un *shoot'em up* sur Mega Drive, jeu qui, malheureusement, ne verra jamais le jour, faute de débouchés — la console de SEGA étant alors en fin de vie... Avec Michel, Frédéric enchaînera par la suite *Rayman*, *Rayman 2*, *Beyond Good & Evil*, *King Kong*, *Rayman contre les Lapins Crétins*, *Rabbids go Home*... Autant dire que les deux hommes possèdent, chacun dans leur domaine de compétences, le même *curriculum vitae* ! Papa d'une adorable petite Louna, Frédéric Houde et sa femme — qu'il précise aimer sans commune mesure — habitent à quelques kilomètres de Montpellier, dans une verte et calme campagne... Ce Parisien de naissance voue plusieurs passions à commencer par celle de la photographie, celle de la technologie et bien sûr, une autre adoration, qu'il partage avec Michel, pour la nature...

Vous souvenez-vous de votre toute première rencontre avec Michel Ancel ?

Oui, c'était un jour entre midi et deux, dans le très regretté magasin « Informatique 2000 »... J'avais coutume de m'y rendre avec mon excellent copain Frédéric Markus. Nous ne manquions jamais de consulter les « news » sur Amiga. Tandis que je déambulais, ce fameux jour, je remarquais un gars qui jouait à une sorte de nibleur sur Atari ST. Je trouvais alors les graphismes plutôt sympathiques et je lui ai fait la remarque en lui demandant quel était le jeu. Il m'a alors répondu : « *Barnabé la Chenille* », en me précisant qu'il en était l'auteur. *Barnabé la Chenille*... Quel nom foireux quand j'y pense ! (Rires) Ça m'a tout de fois marqué. J'étais alors également dans la logique de créer. Par la suite, nous nous sommes recroisés à Informatique 2000, ou bien sur l'arcade du coin qui nous faisait littéralement baver (*Ghouls'n Ghosts*)...

Plus tard, nous nous sommes retrouvés à Redon, dans les locaux d'Ubi, puis sur Paris, où je me rendais pour présenter les avancées de mon jeu Mega Drive, que je développais avec mon ami Frédéric Markus. On prenait alors le temps de discuter de tout et de rien, des nouveaux jeux tops. Il me montrait aussi ce sur quoi il bossait, ce qu'il réalisait en 2D ou en 3D (sous 3DSMax). Je crois qu'en fait, il s'ennuyait ferme à ce moment-là : il passait son temps à concevoir des véhicules et des circuits de formule 1 ! (Rires) Par contre, je me souviens, un jour, qu'il m'a montré un petit personnage à lui, un personnage qu'il animait en secret...

Preniez-vous part dans la guerre qui opposait Nintendo à SEGA ?

Pour nous, la vraie gué-guerre se déroulait entre l'Atari et l'Amiga ! D'ailleurs, Michel possédait un ST et, un Amiga, évidemment ! (Rires) Maintenant, sur le plan des consoles, nous étions plutôt d'accord tous deux : Nintendo avait un vrai train d'avance et nous étions alors très fans. Pour la programmation, le micro restait l'idéal. Mais lorsqu'il s'agissait de vraiment s'amuser et de jouer à fond, alors, il fallait brancher une console. Des pépites comme *The Legend of Zelda*, *Super Mario World*, *Yoshi's Island*, *Super Mario Kart*... sans oublier celles émanant de la grande époque Konami — *Goemon*, *Super Castlevania*, *Axelay*... — et Capcom avec *Magical Quest* en tête... Je me ruinais littéralement avec les imports japonais à ce moment-là : chaque jeu me revenait à minimum 800 ou 900 francs !

Ce n'était donc pas un hasard si nous voulions démarrer la programmation de *Rayman* sur Super Nintendo. Malheureusement, la

console commençait à périliter et l'arrivée de la PlayStation promettait de nombreux potentiels... On a alors dû choisir entre la 3DO et la Jaguar — nous étions dans l'optique de réaliser un jeu en 60 FPS — et nous avons par conséquent retenu cette dernière.

Justement, vous souvenez-vous de la genèse de *Rayman* ? Comment ce héros a-t-il vu le jour ?

Ses traits, son look et son procédé d'animation ont été créés par Michel lors de son temps libre. J'avoue être tombé totalement amoureux de ce système d'animation, dont la fluidité offrait un potentiel hallucinant pour l'époque. Lassé par l'univers de la F1, Michel a alors quitté Ubisoft tandis que, pour ma part, je terminais mon projet. Toutefois, il était clair que nous partagions absolument la même sensibilité. J'étais vraiment très admiratif de ce qu'il concevait et j'ai d'ailleurs la prétention de penser qu'il éprouvait les mêmes sentiments à mon égard. Il était donc évident que nous étions amenés à travailler ensemble. C'est ainsi qu'a officiellement débuté notre collaboration autour de *Rayman*.

Sprites du corps de Rayman en pièces détachées.



Nous étions de vrais hérétiques ! (Rires) Tout ce que nous développions alors, depuis les personnages, les environnements jusqu'aux *levels* avec leurs énigmes et astuces, était écrit sur du papier ! Nous n'avions absolument pas testé quoi que ce soit. J'ai toujours mon exemplaire ultra collector dans mes cartons ! (Rires) C'est fou de constater comme le résultat final est très loin du *game design papier*, on y remarque toutefois certains éléments-clé. Ce dossier nous a permis de signer *Rayman* tous les deux.

Effectivement, vous êtes crédité comme co-créateur de la mascotte d'Ubisoft. Pourtant, on attribue un peu systématiquement la paternité de *Rayman* à Michel... Pourquoi selon vous ?

Il s'agit vraiment d'une co-création. Michel a apporté le personnage modulaire, ainsi qu'une manière innovante de l'animer. Mais nous avons tous deux travaillé sur le *design*, le contenu et j'ai donné vie, de mon côté, à tous les personnages dans les décors. J'ai également programmé les interactions et outils essentiels à la réalisation du jeu.

Je remarque que, d'une manière générale, les artistes arrivent mieux à se « vendre », et c'est sans doute un peu normal. On préférera toujours écouter une belle musique, voir un beau décor que des lignes de codes ! Même si

ceux-ci sont en couleurs ! (Rires) Si, pour faire son papier sur le jeu, on file à un journaliste des lignes de code, croyez-moi, il va prendre un aspro illico ! (Rires) C'est donc évident que ce dernier va d'abord vers l'artiste plutôt que vers le programmeur. Au début, je me souviens que j'ai donné quelques interviews... On a pu prendre des photos de moi... Mais je n'y ai pas du tout pris goût : entendre toujours les mêmes questions du genre « Et comment on fait un jeu vidéo ? » ou poser devant l'objectif en faisant semblant de coder m'ont très vite gonflé ! D'ailleurs, je pense que journalistes comme photographes se sont rapidement rendu compte que ce n'était pas ma tasse de thé ! (Rires)

Après, cette mise en avant de Michel par rapport à moi ne m'a jamais contrarié. Nous étions tellement soudés, et nous nous nourrissions tant de nos avancées mutuelles, que l'émulation l'emportait sur tout le reste.

La légende veut que *Rayman* ait été développé d'abord dans un appartement, puis dans une bergerie !

À l'époque, nous étions *freelance* ce qui nous permettait de bosser où nous voulions. Ça a été chez moi, lorsque j'habitais Paris. On se gavait alors de gâteaux Petits Écoliers... Je me souviens que parfois, je retrouvais des pattes de poulet vaudou sur mon clavier ! (Rires) Puis,

on travaillait à Carnon, chez Michel, lorsque je descendais pour de longues périodes. D'ailleurs, ma famille habite aussi dans le Sud, ce qui me permettait de faire d'une pierre deux coups. C'était extraordinaire de pouvoir ainsi bosser tout en ayant un orteil dans l'eau, un autre dans le sable...

Après quoi, il y eut effectivement la bergerie. Une autre paire de manches ! Les connexions réseau ont été des casse-tête à bien des niveaux ! On n'a pas fait que rigoler, là ! Puis, nous avons installé nos ordinateurs à Pérols, chez Sophie, la sœur de Michel, qui mettait son art graphique au profit de *Rayman*. L'une des plus belles époques de ma vie : nous étions côte à côte, et l'on se motivait pour n'importe quel résultat positif : les tout premiers combats avec les Livingstones, les piranhas, la prune, les hommes de pierre... Tout ça a vu le jour dans cet appartement !

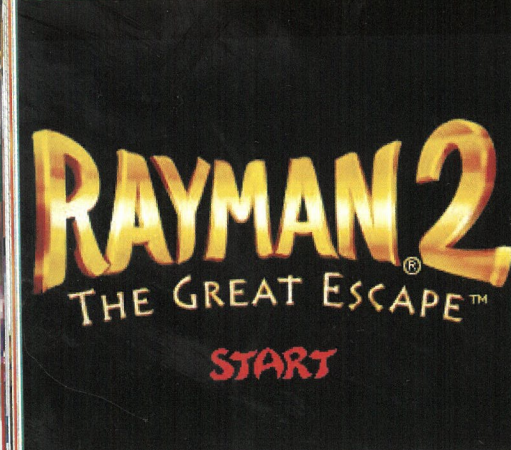
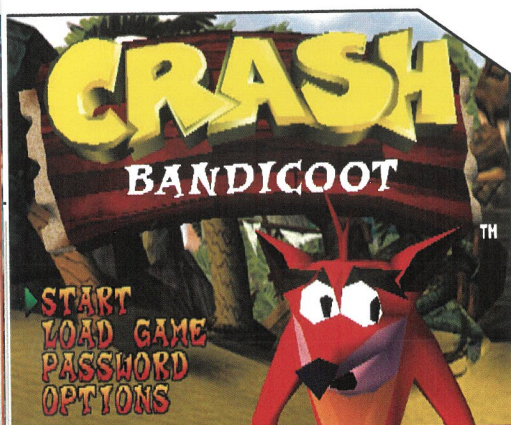
Nous sommes ensuite partis pour Montpellier, dans l'appartement de Sophie. Je dois avouer que c'était assez rocambolesque ! (Rires) J'en garde un souvenir excellent tant sur les plans professionnel qu'humain. C'est à ce moment qu'Eric Pelatan a rejoint l'aventure. En tant qu'illustrateur, il a réalisé des travaux grandioses, notamment pour la jungle : les arbres torturés, c'est lui ! Puis, ce fut le tour d'Alexandra. Elle venait du milieu du dessin animé,

et c'est à elle qu'on doit la préparation des modules de nos personnages. *Rayman* s'est alors considérablement affiné graphiquement. Eric et elle ont vraiment dû composer avec nos contraintes techniques et budgétaires et s'en sont tirés à merveille.

Le noyau dur a grossi, par la suite, avec l'arrivée de retoucheurs *Bitmap*, comme Olivier Soleil. Beaucoup de talents se sont greffés au projet, à l'instar de Jean-Christophe Alessandri, ou encore Rémi Gazel à qui l'on doit la musique. Étrangement, son nom arrive quasiment à la fin du générique alors qu'il est l'auteur de presque toutes les créations musicales. D'ailleurs, je me souviens que certaines d'entre elles avaient été enregistrées de façon quasi *live*, ce qui a nécessité un certain boulot niveau *mastering*. Mais qu'importe : à Hollywood, on travaille souvent comme ça ! Je pense qu'il y a un petit loupé, sur le plan de la reconnaissance, quant au travail de Rémi.

Notre bureau, c'était l'appartement de Sophie. Les tables, la chambre... Nous utilisions chaque recoin de l'espace ! (Rires)





Et puis il y eût *Rayman 2*, dont on dira de cette suite qu'elle s'est réalisée dans la douleur, l'apparition de la 3D ayant été la source de nombreux soucis... Pourriez-vous nous raconter cette époque ?

Après *Rayman*, nous avons remplié avec une tentative de deuxième opus réalisé en 2D. Nous partagions l'idée d'avoir deux plans de jeu dans la profondeur, et que ceux-ci soient interactifs ; *Rayman*, lorsqu'il était sur le deuxième, au fond, voyait ainsi sa taille réduite. Mais il y a eu cet E3 où Sony a dévoilé *Crash Bandicoot*... Ce fut comme une révélation pour nous ! Nous sommes revenus des States avec la ferme idée de concevoir *Rayman 2* en 3D. Tout s'est alors compliqué...

Nous avons alors réalisé des prototypes de *Rayman* en 3D, qui étaient de véritables tests, de manière à pouvoir appréhender au mieux la 3D. On s'est rapidement retrouvés à concevoir des outils de production adaptés et c'est ainsi que sont nés de nombreuses divergences et des soucis de collaboration avec les équipes parisiennes. Nous avons été à maintes reprises dans des impasses à ce niveau-là. Paris s'est alors attelé au développement de nouveaux outils informatiques tandis que nous planchions sur la réalisation d'un nouveau jeu. La 3D offrant tant de nouvelles possibilités, nous nous sommes dit qu'il était permis de réfléchir à un nouveau concept de *Tonic Trouble*. Nous pouvions attaquer un *soft* déjanté mêlant les univers de *Zelda* et de *Day of the Tentacle* ! C'était absolument délirant : designer un tel jeu procurait un *fun* presque sans précédent mais cela engendrait un paquet de problèmes : comment réaliser le passage de la 2D à la 3D ? Quel nouvel outil concevoir ? Comment travailler de concert avec Paris ? Le contenu n'était-il pas trop ambitieux ? Autant de questions qui ont nécessité une sérieuse réorganisation. Une partie de l'équipe parisienne a alors continué la réalisation de *Tonic Trouble* tandis que nous commençons *Rayman 2*, grâce au concours de personnes de confiance et de compétences officiant à Annecy.

C'était alors un véritable tournant pour Ubisoft. Notre éditeur avait sorti un jeu dont les ventes étaient époustouflantes. La direction entendait donc s'étendre au développement de manière très ambitieuse, et ne plus se limiter à l'activité

de distribution. Ubisoft s'est alors lancé dans une campagne de recrutement très soutenue. Le risque à encourir contrariait les exigences qualitatives...

Rayman 2 est donc sorti non sans douleur. Nous nous sommes beaucoup battus... Je me souviens notamment que lors d'un E3, nous avons été obligés de développer des *maps* en sous-marin, depuis Montpellier, alors que Paris était censé les réaliser... Un mini putsch qui aura malgré tout été utile pour tous ! Suite au lancement, nous avons pu obtenir de la direction que nous restions chez nous afin de pouvoir plancher sur un nouveau jeu, et que je sois, ainsi que d'autres programmeurs de haut vol, totalement détaché sur celui-ci... Ce *soft*, c'était *Beyond Good & Evil*...

Vous êtes plus qu'un collègue pour Michel : vous êtes son ami. Racontez-nous ce qu'est l'amitié made in Michel ! Décrivez-nous le Michel festif...

Ah ! Alors, là, niveau « qualificatif », je cale ! C'est tout juste énorme, une fête avec Michel, et même mieux que ça ! On a l'impression que tout le stress engendré par le boulot ressort en *fun* et en joie de vivre ! Je crois qu'on ne peut se faire une idée de qui est Michel que par le biais de la fête : on se rend alors compte de l'énergie que peut prodiguer le bonhomme ! (Rires)

Cela fait presque vingt ans que je le connais, aussi comprendrez-vous qu'il m'est particulièrement dur de vous résumer en quelques phrases toutes ses frasques. Ça passe par des centaines de repas de midi, des fêtes de crémaillères, des réveillons du nouvel an (déguisés,

forcément), des soirées Halloween, des anniversaires, des soirées inopinées et improvisées, de sorties en canoë, des grillades sur la plage, des mariages (le sien, le mien...), des vacances en Martinique... J'en oublie évidemment ! Oui, Michel déborde d'énergie. Ce n'est pas le genre de gars à se prendre la tête : c'est plutôt le genre à toujours rigoler, et surtout, à donner, encore et encore... Il adore les enfants — faut dire qu'il en a, lui-même, pas mal ! Il est vraiment très créatif avec eux. Il faut d'ailleurs rappeler que c'est un véritable artiste et qu'en sa compagnie, on ne peut qu'apprendre.

Trêve de compliments ! Michel est aussi très gaffeur... Et puis, il lui arrive toujours des trucs énormes ! Je me souviens notamment de ce fameux dimanche où il m'a passé un coup de fil... « Fred ! J'ai besoin de toi ! », m'avait-il dit alors. Il n'avait pas de voiture et son permis, il ne l'a eu que très tard... « J'étais sur le marché, quand j'ai vu cette femme se faire traîner par les cheveux par son mari ! J'ai réussi à la délivrer et on a fui à travers un parking... Elle est là, à côté de moi, en état de choc ! J'ai besoin de toi pour qu'on l'amène dans une pharmacie de garde ! » Que vouliez-vous que je réponde ?

Ça faisait des années qu'on le suppliait de passer son permis ! Parfois, faire le taxi pour lui, c'était franchement lourd... Un jour, il me balance : « C'est parti ! Je me suis enfin inscrit au code ! » Je lui demande s'il a pris sa première leçon et il me répond par la négative. Une semaine après, toujours rien. Deux semaines passent, puis trois, puis un mois, puis

Artworks de *Rayman 2*.





La PC Engine GT...
La console qui sauva
Michel Ancel.

deux... Ce n'est qu'un an et demi plus tard qu'il s'est lancé ! Le gars de l'auto école hallucinait... De toute façon, ça n'a pas changé grand-chose... Premier jour, il avait paumé ses clés de voiture et rentrait chez lui en bus. Le deuxième — sa voiture étant restée à sa place de parking, et le ticket d'horodateur largement dépassé — il s'est pris un PV. Le troisième, un autre PV ! Une semaine plus tard, de rage, il force l'ouverture de sa portière... pour trouver ses clés finalement sur le contact ! (Rires)

Je me souviens que lorsqu'il travaillait à Paris, il prenait le train tous les week-ends pour redescendre auprès de sa famille et ses amis. Une fois, tandis qu'il était dans le SAS de son wagon, quelques minutes avant que son TGV ne parte, il voit un handicapé unijambiste l'interpeller et lui demander s'il s'agit bien du train en partance pour Marseille. Michel lui précise qu'une partie de celui-ci se rendra effectivement là-bas, tandis que l'autre partira pour Montpellier. Remarquant la détresse du monsieur, il décide de l'accompagner vers la bonne partie du train. Tandis que tous deux s'y dirigent, ils entendent les sifflets. Michel hésite alors une seconde : aide-t-il son compagnon d'infortune jusqu'au bout, ou se dépêche-t-il pour regagner sa partie à lui, et ses bagages accessoirement ? Ces quelques instants lui ont été fatals, car il restera, au final, à quai...

Allez, une dernière pour la route ! Une nuit, tandis qu'il revenait sur Montpellier en train, il a cru démasquer un voleur qui s'apprêtait à lui faire les poches. Or, Michel avait en sa possession un véritable trésor : 50 jeux NEC, au bas mot, et sa PC Engine Portable ! Il plonge la main dans sa poche pour en vérifier le contenu. Le pickpocket observe alors l'excroissance dans son blouson et lâche : « *Wahou ! T'as un flingue sur toi ? Bouge pas ou j'te plante !* » Il s'est alors discrètement éclipsé du compartiment. Michel doit sa vie à une PC Engine GT !

Plus j'y réfléchis, et plus les souvenirs affluent. Je dois m'arrêter là, sinon, c'est moi qui vais finir par l'écrire ce bouquin ! (Rires) Bref, ce qu'il faut retenir, c'est que Michel a le cœur sur la main. C'est un artiste passionné, un vrai. Tout ce qu'il entreprend, il essaie de le parfaire... mais sans jamais — ou presque — se prendre la tête. Le *fun* dicte sa conduite.

Lorsque vous observez le parcours de votre ami, aujourd'hui, ses grands succès critiques et commerciaux, que ressentez-vous ?

Une fierté évidente, outre le fait qu'on ait bossé ensemble sur la plupart de ses titres. (Rires) On a connu de vrais triomphes commerciaux, à commencer par les épisodes de *Rayman* et, plus récemment, contre les *Lapins Crétins*... Nous avons aussi su contenter les *gamers*, un public d'une rare exigence, notamment avec

Beyond Good & Evil. Et puis, nous avons eu l'opportunité immense d'œuvrer sur des projets aux enjeux énormes, à l'instar du *King Kong*, adapté du film de Peter Jackson... J'ose espérer que nous ne sommes jamais tombés dans la facilité, que nous avons toujours su garder une certaine éthique...

Je suis fier de notre parcours, et ne rejette aucun des jeux sur lesquels nous avons pu travailler. Je prie pour que nous continuions ainsi, sur cette voie, à respecter les joueurs tout en se faisant plaisir...

Rayman Origins est très attendu et aura fait rêver lors de l'E3 2010... Quel est votre sentiment à son sujet ?

Je ne bosse pas directement sur ce projet, mais je suis super content de voir le *fun* qui s'en dégage ! Et ça, en *high definition* ! Ce que j'en ai vu est géant. Les *artworks* qui ornent notre grande salle de réunion sont à tomber ! J'avoue en avoir eu la larme à l'œil la première fois que je les ai vus... C'est quelque chose que nous souhaitions faire depuis si longtemps. Profiter de la puissance des machines 3D actuelles pour sortir un jeu en 2D *bitmap*, c'est pour moi la classe ultime ! (Rires) Michel a tout naturellement craqué et s'est lancé dans l'aventure. Je suis de tout cœur convaincu que ce sera un jeu terrible !

Que souhaitez-vous à Michel, dans son avenir proche comme lointain ?

J'aimerais vraiment qu'on arrive à concrétiser un autre beau et gros projet ensemble... Mais, les consoles sont aujourd'hui de plus en plus puissantes... Elles demandent tellement de boulot, tellement de compétences et de temps qu'il est vraiment difficile d'élever le niveau uniformément. Nous subissons de plus en plus de délocalisations, ce qui contrarie évidemment le contrôle qualité... Trouver la force et l'énergie est de plus en plus dur...

Heureusement, Michel, comme moi, sommes attirés par énormément de choses. Mon coéquipier puise la plus grande partie de ses idées dans son environnement. Je sais qu'il est parfois compliqué de le suivre, et beaucoup s'y sont cassé les dents. Néanmoins, cela lui donne une force et un mental uniques pour redynamiser ses troupes. Il n'est jamais à court de nouvelles idées, de nouveaux concepts, de propositions de partenariats...

Je pense qu'en se nourrissant de cette curiosité, il sera plus fort pour affronter la masse de travail nécessaire à la réalisation d'un « *Monster Game* » ! À moins qu'il ne se dise ce qu'il m'avouait de temps à autre... « *On pourrait tout aussi bien faire des Super Pizzas au bord de la plage, l'été venu... On se prendrait moins la tête pour peut-être autant de reconnaissance !* » (Rires).



Rayman Origins



CHAPITRE 5



LES YEUX DE JADE

Le début du millénaire s'est voulu spectaculaire mais le show n'était pas celui que les populations espéraient. Les prophètes de bazar qui voyaient pointer une révolution des consciences, une prise de recul sur les dégâts écologiques causés par le bipède humain ont remballé leurs espoirs.

Après une douce euphorie où le champagne a coulé jusqu'à plus soif, la Bourse des valeurs Internet a entamé un plongeon en piqué. Le mythe des *start-up* et de la Nouvelle Économie, qui chassait l'ancienne, a laissé un arrière-goût saumâtre aux retraités américains qui avaient financé la chose à leur corps défendant. La débâcle des valeurs technologiques emporte notamment la majorité des studios français de jeu vidéo sur son passage — au point où Ubisoft va apparaître comme une miraculée.

On n'a encore rien vu. Un certain 11 septembre marque les âmes d'un sens du drame sans précédent, reléguant les déflagrations de *Independence Day* à des effets spéciaux de carton pâte. Pour électriser les foules, une marionnette faussement benête du nom de George W. attise les cendres encore brûlantes et appelle à la vindicte. Seul souci : le pantin a mal choisi sa cible et ses experts peinent à trouver des armes de destruction massive qui ont pour défaut de relever du fantasme pur. En France, le feuilleton se décline sous une autre forme inattendue : une frange crispée de la populace donne son heure de gloire au leader cyclope d'une formation exaltant le rejet de l'autre, au mépris des valeurs de magnanimité qui ont construit une culture.

Tel est le contexte des prémices de ce siècle qui semble avoir raté son tour de chauffe. Soubresauts, excès et remous sont à l'ordre du jour. Dans sa tranquille cité du sud, la vague éclabousse pour de bon le créateur de *Rayman*. Père multirécidiviste, le bougre aligne déjà trois décennies d'un regard badin sur l'existence et sent pourtant poindre le sentiment de responsabilité envers les générations futures. Le désir d'infiltrer quelques messages dans son œuvre devient sa nouvelle odyssee. *Beyond Good & Evil* a été le fruit de ces réflexions. Un univers déroutant au premier abord et qui nécessite que l'on donne de soi pour l'apprivoiser.





poissons rouges, Jade a pour compagnon un sympathique goret. Puisqu'il faut entrer à coup de chausse-pied le jeu vidéo dans l'ère de la maturité, adoucissons la manœuvre en conservant un ancrage léger dans l'Olympe ludique...

Il se trouve juste que Michel Ancel n'a rien d'un militant. Avec la meilleure bonne volonté du monde, on peine à l'imaginer participant à un meeting revendicatif. Lorsque le quotidien *Libé* osera effleurer la question, l'intéressé s'en tirera d'une pirouette avouant se situer dans un *no man's land* politique, une position digne d'un esprit naturellement libre. L'être est trop détaché, ludique et aérien pour se mêler à une croisade d'un monde d'adultes auquel il ne semble participer que sur la pointe des pieds. Quelques années plus tard, en visite officielle chez un ministre, il ne parviendra même pas à endosser un costume : c'est au-dessus de ses forces. On ignore d'ailleurs si une cravate a jamais orné ce torse balnéaire... D'ailleurs, comment Rayman pourrait-il arborer cet accessoire dès lors qu'il ne dispose pas d'un cou réglementaire sur lequel opérer le nœud ?

En 2000, Serge Hascoët est nommé Responsable international de la ligne éditoriale d'Ubisoft. Il intervient sur la plupart des titres maison, de *Splinter Cell* à *Assassin's Creed*. Désormais, si un projet voit le jour, c'est parce qu'il a donné son feu vert. Il détermine également ce que sera le contenu d'un jeu.

On connaissait le jeu de simulation, les enquêtes policières, les aventures à énigmes en tiroir. Ancel invente ou co-invente le jeu à message. L'héroïne Jade est une Lara à l'ère de *Metal Gear*, plus proche de Thelma que de Louise, avec un arrière goût de garçon manqué. La saga qui, au détour d'une action, suscite une réflexion, un genre dont le cinéma est friand — de *Chinatown* à *Billy Elliott* pour ne citer qu'eux. Quelque chose ne tourne pas rond dans le monde de la petite Jade. L'information est triturée, malaxée, créée de toutes pièces en vue de projeter un paravent mensonger sur la population. Tiens donc... *Matrix* n'est pas très éloigné. La propagande du camp Bush en vue d'une attaque en force n'est pas loin non plus. Imparable, la fantaisie pointe le bout de son nez malgré la retenue de rigueur : là où Rocky s'épanchait à ses

« Lorsque j'ai vu *Splinter Cell*, à une époque où *Metal Gear Solid* avait triomphé, je me disais : pourquoi veulent-ils se frotter à *Metal Gear* ? *Splinter Cell* ne ressemblait à rien. Serge m'a dit : 'Mais si, tu vas voir, nous serons plus fort qu'eux !' Or, en voyant le prototype que Hascoët m'a montré, je n'aurais jamais pensé que cela puisse se développer. Je n'arrivais pas à me projeter et à me dire : 'Cela va être un carton !' Pourtant, il y avait là les prémices d'une nouvelle façon de jouer à un titre d'infiltration, le jeu de suspense par excellence. Et en fait, ils ont eu un succès énorme avec *Splinter Cell* ! »

Avec 13 millions d'exemplaires vendus, *Rayman* est le record français en matière de jeu vidéo. Le succès des deux premiers opus a fait entrer le personnage dans le domaine des « licences » et une suite est normalement attendue. Pourtant, Ancel ne se sent pas prêt à remplir. Huit années de cohabitation avec son personnage fétiche lui ont donné des envies d'évasion.

C'est une équipe basée à Montreuil qui va prendre en charge l'élaboration de *Rayman 3*. En prenant de la bouteille, les goûts et centres d'intérêts de Michel Ancel ont évolué...

« Avec le recul, je suis assez admiratif de gens comme Coluche ou l'abbé Pierre, de gens qui font des choses là où l'on a l'impression qu'il n'y a rien à faire. Ce sont des personnalités qui réussissent à ouvrir une brèche, prendre une position dans un endroit où d'autres parlent, font confiance aux politiques, à des organisations... Ils créent quelque chose d'énorme, découvrent une possibilité de faire exister quelque chose.

Splinter Cell (page de gauche), et *Assassin's Creed*, deux des licences fortes d'Ubisoft, mises en avant par Serge Hascoët, responsable international de la ligne éditoriale de l'éditeur.



Le Tombeau des Lucioles

un film écrit et animé par ISAO TAKAHATA



Les Restos du Cœur, cela m'épate. Je n'en étais pas conscient à l'époque où ils sont apparus. Aujourd'hui, je me dis qu'il faudrait que j'aide ces gens autrement qu'avec des dons. Quand j'entends à la radio qu'ils nourrissent des centaines de milliers de personnes, je trouve cela sidérant. Sidérant que quelqu'un ait pu mettre cela en place, trouver un système concret qui modifie réellement les choses...

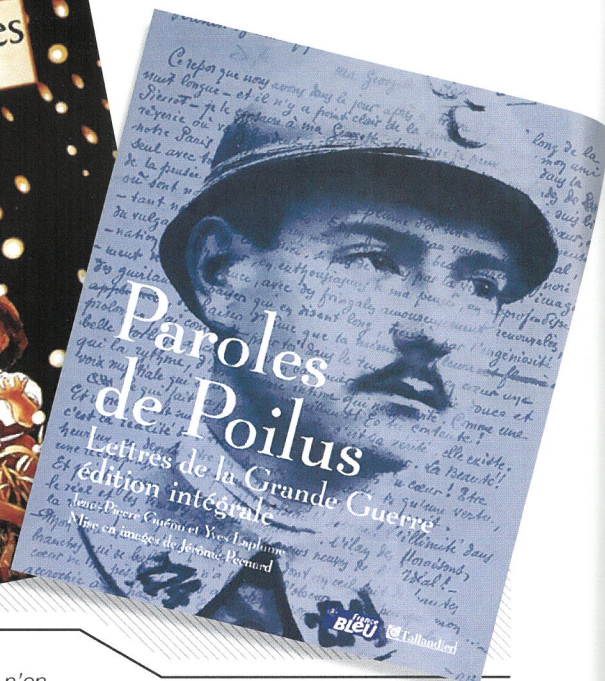
L'avenir de la planète entre progressivement au rang de ses préoccupations citoyennes : « J'habite à quatorze kilomètres du studio. Il y a eu une période où je venais en vélo. Le matin, ça va car tu as la forme. Toutefois, le soir, quand tu as fait des heures supplémentaires, tu n'en peux plus. Un vélo électrique serait la solution : tu as envie de pédaler, tu pédales, si tu n'as pas envie, tu l'allumes. C'est un acte écologique hyper concret. Ou bien un cheval. Ce serait une évolution fabuleuse qu'à côté de la piste cyclable, il y ait une piste pour venir à cheval. »

Pour ce qui est de la création artistique, l'imaginaire de Michel Ancel le mène vers d'autres mondes, d'autres récits. Il cultive une ambition plus vaste pour son genre de prédilection, le jeu vidéo. En ce nouveau millénaire, il

estime que trop de jeux se ressemblent. Ne pourrait-on aller bien au-delà du gameplay et des considérations techniques, du nombre de polygones et de textures ? Ancel veut poursuivre plus loin. Il souhaiterait imposer un contenu plus inspiré, comme dans le 7^{ème} art. Avant tout, à l'instar d'un écrivain ou d'un cinéaste, il s'interroge sur son rôle. Réaliser un jeu amusant, c'est bien. Pourtant, que reste-t-il au bout du compte ?

C'est un magnifique et tendre film d'animation japonais sorti par chez nous en 1996, *Le Tombeau des Lucioles* d'Isao Takahata (réalisé en 1988) qui accélère la rupture.

« C'est un dessin animé qui traite du sort de deux enfants durant la Seconde Guerre Mondiale, alors que l'Amérique assaille le Japon en 1945. Ce qui m'a frappé, c'était de voir qu'avec un média comme le dessin animé, a priori plutôt destiné à un public très jeune, et avec un visuel assez enfantin par certains aspects, il était possible de raconter des choses ayant de la profondeur, ancrées dans la réalité, de façon plus marquante encore qu'un film avec des acteurs. »



De la vision de cette fresque humaniste, Ancel est ressorti avec l'envie de raconter une véritable histoire. Il a repensé alors à un autre livre qui l'a marqué, *Paroles de Poilus*, lettres du front où l'on peut lire les courriers que les soldats de la Première Guerre Mondiale adressaient à leur famille. Ancel a ressenti une sorte de solidarité avec ces anonymes victimes d'une situation qui les dépassait.

« C'est un pacifiste », dira Gérard Guillemot à Libération à propos de Michel Ancel. « Il a dans tous ses projets une grande ambition esthétique mais aussi, et surtout, éthique. C'est une vraie contrainte par rapport à un marché qui privilégie souvent la violence gratuite. Mais il est, du coup, en phase avec le monde qui l'entoure. »

Au même moment, les événements du 11 septembre 2001 envahissent les écrans et l'on voit se dessiner les prémices de l'invasion de l'Irak par les U.S.A.

« Une certaine propagande flottait autour de cela. Il existait toute une médiatisation autour de ce conflit. J'avais vraiment le sentiment que les guerres étaient là pour faire peur aux gens, qu'il s'agissait d'une forme de manipulation », raconte Ancel.

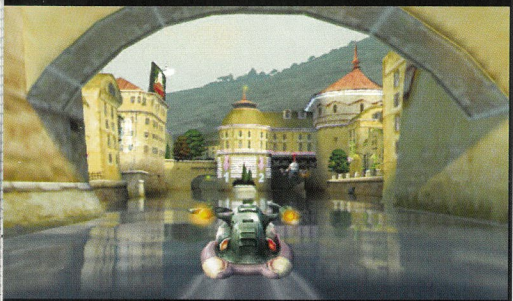
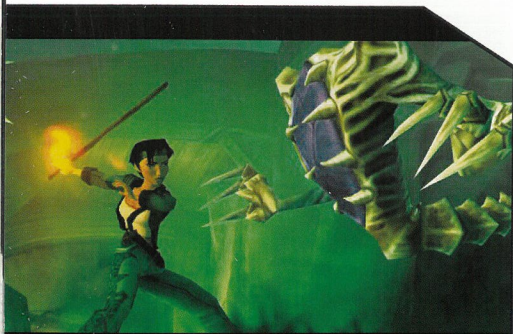
Beyond Good & Evil (BGE) est dans la couveuse...

« L'idée était de véhiculer des messages. Un des thèmes de BGE est que la guerre est factice ; elle est créée de toutes pièces. En apparence les extraterrestres attaquent les humains ; en apparence, des gens sont là pour nous sauver. Cette soi-disant guerre n'a pourtant pour seule raison que celle de créer un climat oppressant, effrayer les populations et les contrôler. Derrière cela se trouve une intention de profiter de la situation. »

L'épopée est celle d'une reporter photo assoiffée de vérité, la fort bien nommée Jade. Aidée d'un cochon, Pey'j, elle enquête sur des disparitions et va progressivement tirer les ficelles d'une manœuvre sur la population décidée en haut lieu. En évoquant son œuvre, Ancel cite des mots tels que « chaleur », « émotion », que l'on associerait plus souvent au cinéma qu'au vidéoludique. Parmi ses influences, il cite Daniel Pennac et ses familles reconstituées au fil des hasards.

« Jade a été élevée par un vieil homme baroudeur qui l'a fait par obligation. J'aime ce côté tolérant qui fait que des gens différents peuvent vivre ensemble. »





Jacques Exertier, l'animateur qu'Ance! a rencontré lors des dernières semaines de travail sur *Rayman* et dont le rôle a été essentiel sur *Rayman 2* est naturellement mis à contribution. Celui pour qui rien ne semble impossible s'avère doté d'une véritable aptitude de conteur d'histoires. Il va jouer un rôle important dans la scénarisation et dans l'écriture des dialogues.

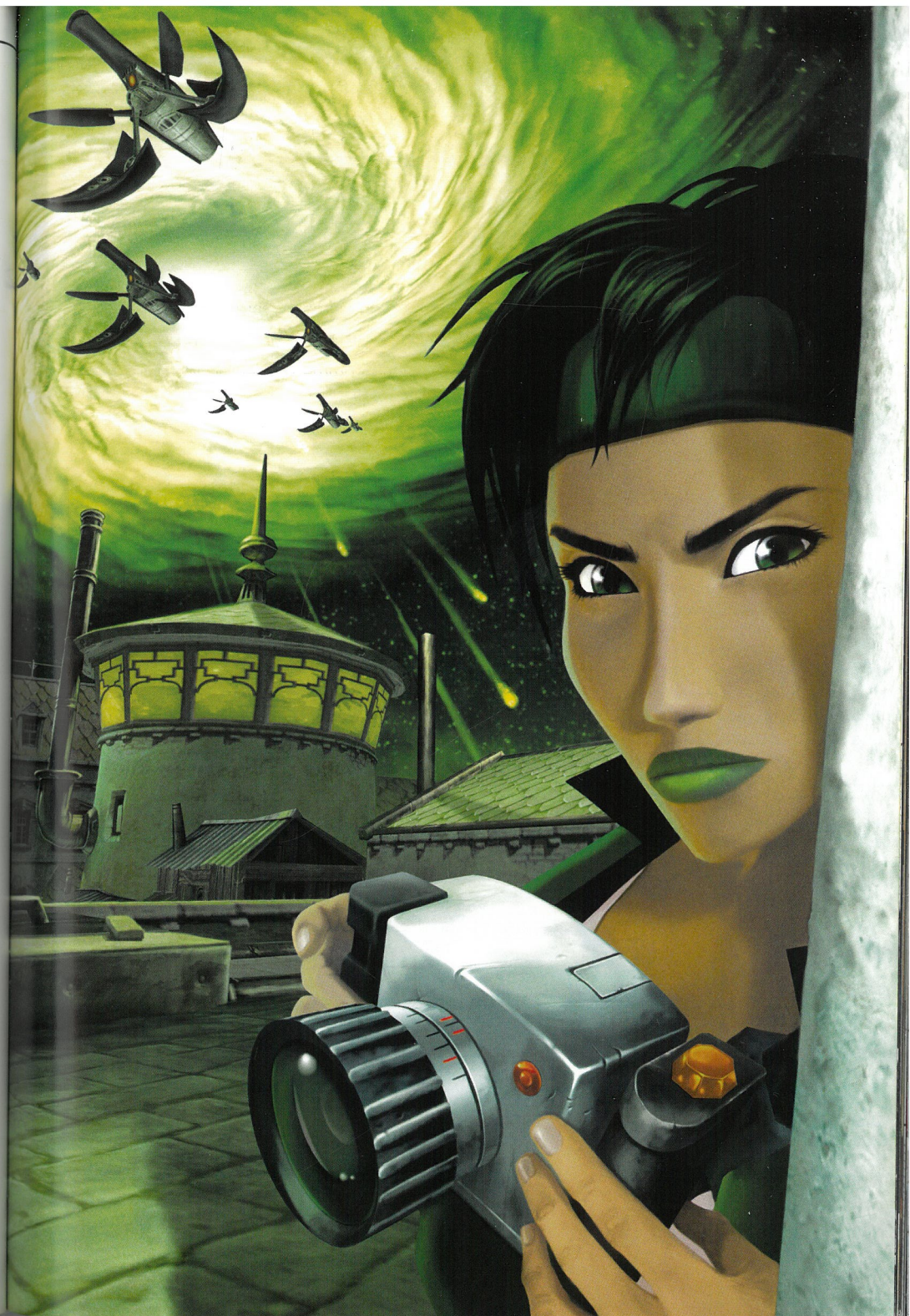
« Dans ma carrière, *Beyond Good & Evil* a constitué un virage. C'est avec ce jeu que nous avons essayé de développer des caractères avec une certaine profondeur psychologique comme on peut le voir dans le cinéma », a raconté Jacques Exertier.

L'action se situe sur un territoire imaginaire au sortir d'un bombardement et amène Jade à démonter le mécanisme de la propagande pro-guerre qui est assénée à la population — comme un écho à ce que vit alors l'Amérique à la suite de l'épisode des deux tours de New York. Au fil des missions, des slogans apparaissent sur les murs, signe d'un début de rébellion. La population ira jusqu'aux manifestations puis jusqu'au soulèvement.

Tel est le projet que Michel Ancel vient présenter à Paris et pour lequel, compte tenu du palmarès de *Rayman*, Serge Hascoët lui donne carte blanche. Il se trouve aussi que *BGE* dispose d'un allié de taille dans la place : Yves Guillemot, le PDG d'Ubisoft demande à suivre lui-même la réalisation du nouveau jeu de près...

« Nous étions en direct avec Yves, nous ne passions pas par les structures habituelles d'Ubisoft. C'était un peu un projet personnel pour lui et il y a énormément cru. Il l'a fortement soutenu. »

En prévision de la réalisation de *BGE*, un nouveau studio de développement est monté à Montpellier. Pourtant, l'aventure *BGE* démarre dans la difficulté. Vers le début du projet, alors que Michel Ancel vient d'effectuer une démonstration à plusieurs cadres d'Ubisoft venus expressément à Montpellier, une bonne moitié de l'équipe de vingt-cinq personnes annonce désertier le navire !... Ils partent comme un seul homme et s'en vont monter un studio de développement à proximité de celui d'Ubisoft Montpellier ! Ancel qui n'a jamais connu une telle situation en est tout retourné.





Photos de Christophe Héral,
compositeur des musiques
de *Beyond Good & Evil*.



« Il y avait parmi eux un grand nombre de gens que j'avais embauchés et formés. C'était donc assez dur à encaisser sur le plan personnel. Ils sont partis du fait qu'il s'agissait dès l'origine d'un projet complexe qu'ils n'arrivaient pas à cerner. Nous passions d'un jeu de plates-formes à un énorme jeu d'aventure avec plusieurs personnages à diriger simultanément mais aussi un vaisseau — on part vers la Lune... Il fallait raconter une histoire, développer des heures et des heures de jeu. Avec le recul, je peux comprendre qu'ils ne l'aient pas bien appréhendé. J'avais ma part de responsabilité. Lorsqu'on n'a jamais réalisé un tel jeu, il est difficile de comprendre où il commence et où il se termine. C'était une création que je considérais comme personnelle et donc, il m'était difficile d'en partager la vision avec certaines personnes. »

Qu'à cela ne tienne... D'autres rencontres sont attendues. Michel Ancel fait bientôt la connaissance d'un musicien de choix, Christophe Héral, rompu à composer pour la télévision mais aussi sur des longs métrages ou documentaires. C'est l'un des dessinateurs de *Rayman 2* qui a conseillé à Michel Ancel de le découvrir.

Ancel débarque dans une vieille ferme, au cœur de l'arrière pays. Brun, avec un accent à couper au couteau, Héral a une quarantaine improbable, son âge paraissant indé-

finissable. Le géniteur de *Rayman* découvre un homme très attaché à la culture du Sud : Héral l'invite dès l'abord à déguster un « pe-lardon », fromage de chèvre de la région, une bouteille de blanc et d'autres produits locaux. Il se distingue par une joie de vivre permanente doublée d'une grande générosité mais aussi un savoureux franc parler. Doté, à en croire Ancel, d'un immense talent, Héral semble pouvoir jouer de tous les instruments possibles et imaginables, dans les styles les plus divers, du classique au rock. Porté au voyage, il se rend souvent aux quatre coins du monde, dispensant des cours ou participant à des expériences musicales.

« Héral a apporté énormément à BGE en termes de vision. En tant qu'homme de l'audiovisuel, il nous a souvent fait part de ses réflexions. C'est quelqu'un qui pousse les projets vers une certaine maturité. »

Une fois n'est pas coutume, Yves Guillemot effectue plusieurs déplacements jusqu'à Montpellier afin de suivre les évolutions du projet.

Lors des débuts de BGE, une scène, qui n'a pas été conservée dans le jeu final et qui se déroule dans un mouvement religieux minoritaire, lui est présentée. Au cours du visionnage de celle-ci, Yves Guillemot félicite Héral pour la qualité des musiques qu'il a inventées. Ce dernier lui confie alors qu'il s'est inspiré des chants que l'on peut couramment entendre à l'église. Il ponctue sa remarque d'une opinion spontanée :

— Finalement, l'église catholique, c'est une secte qui a réussi !

Un ange passe... Le désarroi devient clairement visible sur le visage d'Yves Guillemot dont la foi est proche du catholicisme.

« Héral fait souvent des gaffes. Là, il s'est aperçu qu'il était tombé dans un gouffre et que personne n'allait le repêcher ! C'était vraiment très drôle », raconte Ancel.

À la suite d'un long silence, Yves Guillemot articule un semblant de réponse, le plus poliment possible :

— Permettez-moi de ne pas être d'accord avec vous.

Entre la phase de conception décrite comme agréable et le CD prêt à être dupliqué, il s'écoule 4 ans « sans lever le pied », une situation pas toujours idéale au niveau familial. Quatre années durant lesquelles, du haut de sa trentaine, Michel Ancel supervise une quarantaine de personnes. Durant cette période, l'aspect de Jade va évoluer trois fois et l'équipe va expérimenter de nouveaux types d'Intelligence Artificielle.

« Le développement de BGE a été laborieux. Nous avions initialement prévu de réaliser trois ou quatre fois plus que ce qui s'est retrouvé dans le jeu final. C'était une super-production mais nous ne disposions pas de l'organisation adéquate. Nous avions estimé à tort, que nous pourrions nous en sortir sans produire. Je m'occupais de l'organisation en plus de la création et il est difficile de faire les deux. »

Cette longue phase de développement est tout de même entrecoupée ici et là d'épisodes hauts en couleur. Un jour, Jacques Exertier s'est mis en tête que le métier de cascadeur, c'est uniquement de l'entraînement ! Afin d'en apporter la démonstration à ses collègues, il se jette en plongeant dans l'escalier. Il roule durant deux ou trois étages puis se relève comme si de rien n'était.

Photo de groupe de l'équipe
d'Ubisoft à Montpellier qui a
œuvré sur *Beyond Good & Evil*.





« Exertier a une volonté d'accomplir les choses, de croire que cela va être possible, qui est assez remarquable. Il arrive à s'en convaincre et à réussir. »

Les deux hommes se chargent du casting pour ce qui est des voix et le second supervise l'enregistrement à Londres. La tâche est conséquente car BGE comporte des heures entières de dialogues. C'est à l'actrice Emma de Caunes que revient le privilège de doubler la voix de Jade dans sa version française.

Beyond Good & Evil est une grande réussite au niveau graphique. On peut y admirer la mer modélisée en 3D, des décors immenses avec la possibilité de regarder à perte de vue, les montages situés au loin. Des dizaines de muscles sont articulés sur les visages, ce qui leur donne un grand réalisme.

Pourtant, la désillusion est au bout du chemin... Lorsque BGE est présenté au grand salon international du jeu vidéo qu'est l'E3 de Los Angeles, il semble n'intéresser personne. Dans une salle qu'a réservée Ubisoft, Michel Ancel effectue sa démonstration devant un parterre de journalistes indifférents et l'accueil général est mitigé. Il explique à qui veut l'entendre qu'il assimile sa fonction à celle d'un réalisateur de film, mais sans parvenir à faire vibrer une corde chez ses interlocuteurs.

« Nous avons voulu faire quelque chose de différent. Nous avons voulu mettre en valeur l'histoire et l'émotion que l'on peut ressentir au travers des personnages. Le joueur a l'impression de vivre un film et non pas une suite d'actions. Tandis que l'on joue, des choses se passent autour de nous : quelqu'un se fait kidnapper sous nos yeux, nous voyons des gens se révolter contre la propagande, tout cela donne un sentiment d'immersion très fort. »

Avec le recul, Ancel livre cette analyse :

« Il n'y avait aucun buzz concernant le jeu, nous avions l'impression de nous donner à fond et que rien ne se passait autour. Jade n'était pas spécialement sexy, elle n'avait pas de pistolet, pas de gros nichons. Elle n'était

C'est l'actrice Emma de Caunes qui prête sa voix à Jade dans la version française de *Beyond Good & Evil*.

pas dans les standards de ce qui pouvait fonctionner à cette époque. Nous avons cependant essayé de faire un personnage qui puisse avoir suffisamment de charisme et de retrait pour laisser une place à l'imaginaire des gens. Ce n'est pas une bimbo ravageuse, nous l'avons voulue proche des gens. »

Quelques semaines après l'E3, Jade change à nouveau d'apparence. Elle paraît trop petite et trop jeune. Son nouvel aspect apparaît désormais plus « militaire ». Dans *Gamespy*, Ancel s'en explique :

« C'est vrai. Dans le même temps, elle va être amenée à infiltrer des zones dangereuses et il faut que l'on puisse y croire. »

Après avoir eu son lot de nuits blanches et vécu de manière obsessionnelle durant tant d'années, Ancel et ses acolytes voient le jeu prendre sa route et vivre sa propre vie. Il est dans les bacs en novembre 2003.

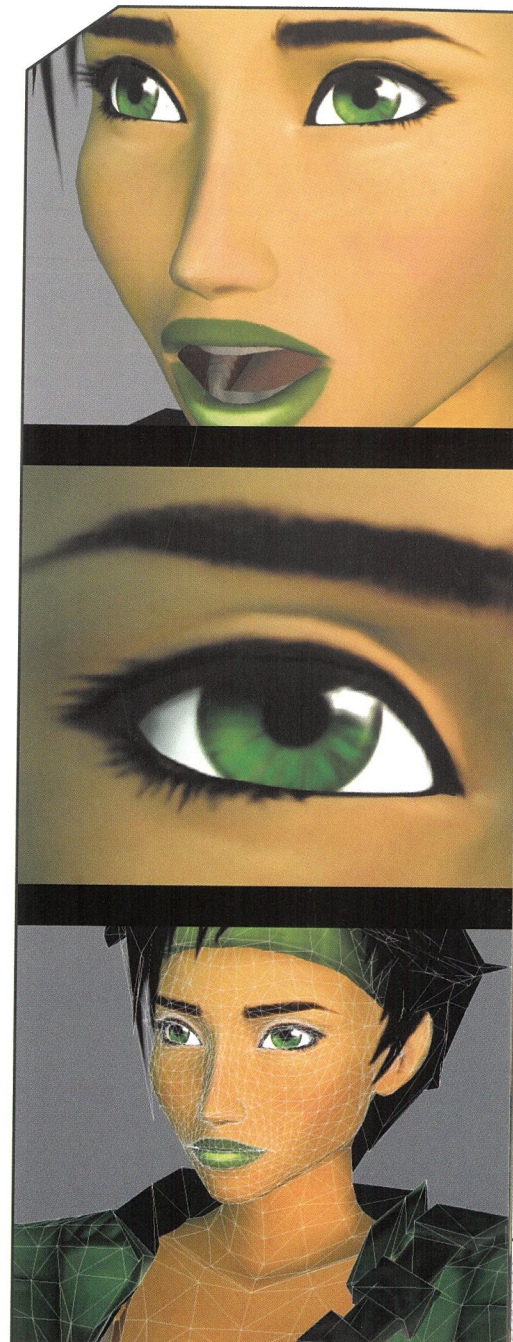
À la différence de la douche froide de l'E3, la critique se montre dithyrambique, ce qui semble de bon augure. Le 18 novembre 2003, Michel Ancel a droit à son portrait dans *Libération*. Pour l'occasion, il marque son territoire :

« Le photographe m'a demandé de prendre diverses attitudes 'Matrix' ou joueur halluciné. Je lui ai expliqué que nous cherchions à sortir du jeu vidéo 'post-ado' où seuls la taille des flingues et les mensurations des protagonistes importent. »

Hélas, commercialement, la déception est au rendez-vous. Les ventes se révèlent molles. Ancel, qui envisageait initialement une trilogie, doit abandonner pour l'heure cette intention.

« BGE était sans doute un peu décalé par rapport à une notion de marché. À l'époque, nous avions vraiment le sentiment de réaliser quelque chose d'original. Nous pensions alors que cette originalité rencontrerait son public. L'expérience a été difficile : nous avons travaillé très durement pour n'obtenir au final qu'une maigre reconnaissance. Tout comme nous, Yves Guillemot a vécu avec peine le fait que BGE ne soit pas un succès. L'expérience avait été intéressante pour lui comme pour nous. Il est difficile de faire un jeu et le succès n'est pas toujours au rendez-vous. »

Un pli a pourtant été pris et d'une certaine façon, BGE va permettre King Kong...





« C'est un projet qui nous a conduit d'un monde un peu enfantin à un univers de film avec une notion d'écriture. Il nous a fait prendre conscience de ce que pouvait être une super-production et de la complexité inhérente. Nous avons ouvert davantage encore nos connaissances envers d'autres médias. »

Là n'est pas tout... BGE va connaître une seconde vie. Son contenu était peut-être trop dense pour se laisser appréhender aisément. À la manière d'un vaste continent dont les trésors ne seraient dévoilés qu'à des explorateurs persévérants, il nécessite une approche patiente, un investissement personnel, une réelle volonté d'en découvrir les méandres.

« Il faut savoir que les morceaux de musique de BGE ont connu un succès phénoménal puisqu'il s'agit des seules musiques de jeu d'Ubisoft que l'on peut entendre au Video Games Live, un orchestre qui tourne autour du monde et reprend les thèmes des grands titres du domaine. »

Peu à peu, un véritable fan-club se répand autour des pérégrinations de Jade et une litanie va bientôt résonner parmi ceux qui ont cohabité avec la journaliste et son compagnon à groin : « À quand une suite ?... »

Des années après la sortie, Michel Ancel et Christophe Héral se sont même retrouvés dans l'une des plus grandes salles de Londres face à un public de six mille personnes pour présenter BGE devant les fans britanniques du jeu.

« Il faut savoir que sept ans plus tard, on trouve des sites de fans encore actifs avec de nouvelles contributions quotidiennes. C'est hallucinant. À l'exception peut-être de Assassin's Creed, je ne pense pas qu'il y ait jamais eu un jeu d'Ubisoft générant un buzz aussi fort que lors de l'annonce d'une potentielle suite de BGE... Nous avons vu s'afficher des dizaines de milliers de commentaires sur les forums... De tous les jeux que j'ai réalisés, c'est celui qui a finalement connu le plus grand buzz... »



ENTRETIEN AVEC YVES GUILLEMOT



C'est en 1984 qu'Yves Guillemot fondera, avec ses frères Claude, Michel, Gérard et Christian, Guillemot Informatique, qui deviendra deux ans plus tard Ubisoft. Président Directeur Général de l'un des plus grands éditeurs indépendants de jeux vidéo au monde depuis de nombreuses années, Yves aura vu défiler bien des projets parmi lesquels des pépites inoubliables, à commencer par celles de Michel Ancel. C'est donc naturellement qu'il entend suivre le créateur avec un soin particulier lorsque celui-ci lui présente *Beyond Good & Evil*...

paraissaient séduisants : le personnage de Jade, les types de *gameplay*, la construction de l'histoire... Tous ces éléments étaient assez révolutionnaires pour l'époque et favorisaient donc une forte implication de ma part.

Bien qu'étant PDG d'Ubisoft, ce qui implique un emploi du temps particulièrement rempli, vous vous êtes fortement impliqué dans *Beyond Good & Evil*.

Ce n'était pas la première fois que je m'investissais sur le terrain, quant à la réalisation d'un jeu : je choisis de temps en temps un projet pour le suivre de bout en bout. Je l'avais déjà fait pour d'autres titres. Le jeu vidéo est notre métier et il s'avère donc important pour moi d'aller régulièrement voir comment on fait les choses. Quels sont les problèmes que rencontrent les équipes de création, comment les règle-t-on ?

Pourquoi avoir choisi de suivre *BGE* plutôt qu'un autre jeu ?

Il y avait d'abord le fait que le jeu soit réalisé par Michel. Il se trouve de plus qu'il avançait de manière assez osée au niveau de la création. Un grand nombre d'éléments me

Comment se traduisait votre apport ?

J'allais régulièrement voir les équipes à Montpellier afin de regarder comment on avançait en détail dans la création et j'apportais mon soutien — il est important que les créatifs se sentent ainsi épaulés. En fait, je croyais énormément en ce projet. Ancel était très inventif, il innovait sur tous les plans. Par exemple, le moteur de *BGE* était révolutionnaire. Michel a poussé la barre très haut pour l'époque. Au passage, j'ai mieux compris comment on pouvait faire bénéficier d'autres studios de ces innovations. C'est le moteur de *BGE* qui a notamment été utilisé à Montréal pour réaliser *Prince of Persia* !

Étiez-vous sensible au fait que le jeu s'adresse à un public plus mûr, qu'il ait un message ?

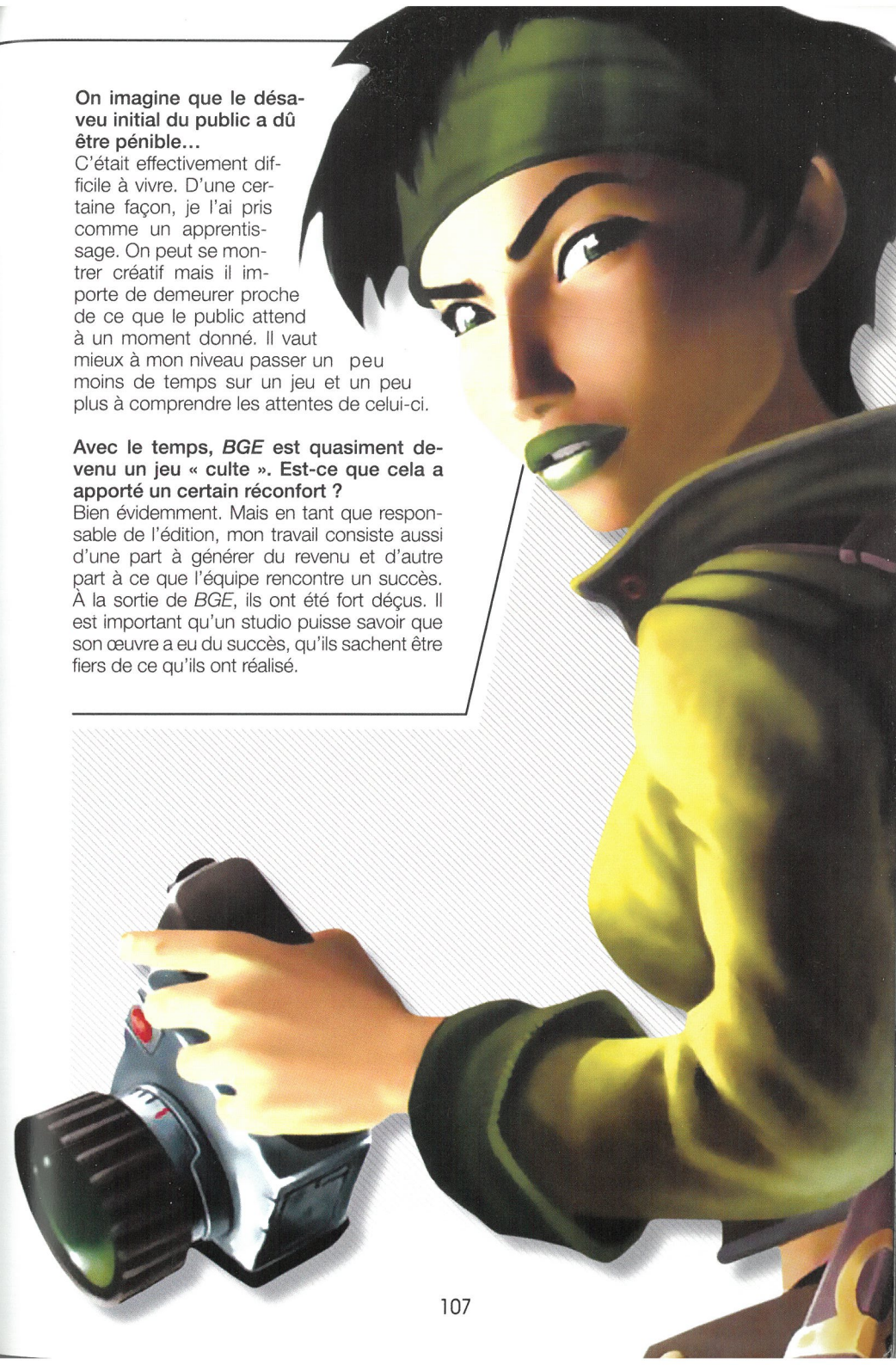
Tout à fait. J'aimais l'idée que le joueur ait la possibilité d'investiguer, d'entretenir une opinion forte, une honnêteté, qu'il soit une force en vue de faire avancer la vérité.

On imagine que le désaveu initial du public a dû être pénible...

C'était effectivement difficile à vivre. D'une certaine façon, je l'ai pris comme un apprentissage. On peut se montrer créatif mais il importe de demeurer proche de ce que le public attend à un moment donné. Il vaut mieux à mon niveau passer un peu moins de temps sur un jeu et un peu plus à comprendre les attentes de celui-ci.

Avec le temps, *BGE* est quasiment devenu un jeu « culte ». Est-ce que cela a apporté un certain réconfort ?

Bien évidemment. Mais en tant que responsable de l'édition, mon travail consiste aussi d'une part à générer du revenu et d'autre part à ce que l'équipe rencontre un succès. À la sortie de *BGE*, ils ont été fort déçus. Il est important qu'un studio puisse savoir que son œuvre a eu du succès, qu'ils sachent être fiers de ce qu'ils ont réalisé.



ENTRETIEN AVEC CHRISTOPHE HÉRAL



Si le charme de *BGE* est aussi fort, c'est par sa grâce visuelle mais aussi par la richesse de sa bande musicale. Un paysage sonore conçu par Christophe Héral, compositeur pour le cinéma, la télévision, et plus encore. Ses mélodies aussi accrocheuses qu'envoûtantes auront permis au jeu de remporter de prestigieux prix à commencer par une sélection au Video Games Live, une récompense décernée par IGN.com, un IAA (Interactive Achievement Award)... Ses compositions seront même interprétées par le Los Angeles Philharmonic lors du Hollywood Bowl.

forme émotionnelle, pour le reste, j'étais certain que je pourrais apprendre les mécanismes spécifiques, au fur et à mesure de l'avancée du jeu.

L'écriture de musique pour un jeu s'apparente-t-elle à celle de musiques de films ?

Nombreux sont ceux qui pensent qu'il y a une barrière infranchissable entre ces deux modes de narration. Je crois pour ma part, qu'il n'en est rien. Le jeu apporte juste des contraintes supplémentaires, et de celles-ci, naît un espace créatif incroyable, un peu comme si un peintre disposait d'une palette de couleurs supplémentaires, des couleurs qu'il ne connaissait pas auparavant. Il ne reste plus qu'à rester vigilant pour tenter d'allier *gameplay* et émotion, et ne pas se noyer dans la technique ou dans la futilité. L'interactivité est un outil qui n'existe pas au cinéma, il faut juste un peu de temps pour appréhender ses mécanismes et son fonctionnement. Je suis très heureux de voir des compositeurs comme Joe Hisaichi collaborer avec Level-5 pour un jeu au graphisme tout droit sorti des studios japonais Ghibli.

Où avez-vous puisé votre inspiration pour les musiques de *BGE* ?

BGE a été une liberté totale. Intuitivement, j'ai voulu donner des couleurs du monde, un peu comme les enfants sur l'île de Jade,

venant d'horizons différents, mais aussi comme les autochtones que l'on croise dans la cité. Quelques arabesques musicales ont même donné lieu à des architectures maures dans la ville. Mon petit frère Patrice a contribué en apportant des touches indiennes, arabes voire jamaïcaines lorsque Jade arrive au garage des Mamago's.

Des anecdotes de travail avec Michel Ancel ?

Quand il a entendu pour la première fois « Juanito el mecano », il a immédiatement envoyé la version à l'équipe Ubisoft de Barcelone, pour valider l'aspect comique de mes paroles. L'hilarité catalane m'a conforté dans mon rôle d'auteur très sérieux de la littérature espagnole.

« *Quanto rueda del sol, juanito el mecano esta far petar el turbo* » restera gravé à jamais dans les annales du grand n'importe quoi...

Comment avez-vous vécu le relatif succès du jeu ?

Oui, relatif est le bon terme... Bien sûr, économiquement parlant, on ne peut pas parler de succès, mais qualitativement, ce jeu a su créer une relation très forte avec les *gamers*. Il y a eu énormément de remontées très positives sur la musique du jeu. Le fait que celle-ci ait été choisie par Jack Wall et Tommy Tallarico lors du Video Games Live et ait été jouée sur toute la planète, a sûrement contribué à créer un lien fort entre les joueurs et la musique. Je continue à recevoir des e-mails de jeunes gens qui se sentent bien avec Pey'j, avec Jade, des liens de musiciens qui s'accaparent des thèmes musicaux et qui en font des arrangements que l'on peut écouter sur Youtube. Enfin, pour terminer, la musique n'aurait pas été la même sans le concours de Laetitia Pansanel-Garric qui m'a secondé avec beaucoup de talent.

Artwork de *Beyond Good & Evil*



Sauriez-vous comment Michel Ancel a entendu parler de vous au départ ?

Michel cherchait un musicien qui venait de la narration linéaire, du cinéma plutôt que du jeu vidéo. Hubert Chevillard lui a alors parlé de moi. Hubert est un auteur de bande dessinée, mais aussi un réalisateur avec lequel j'avais déjà eu le bonheur de travailler.

Est-ce que cela vous a immédiatement intéressé de participer à la musique d'un jeu vidéo ?

Et comment ! Je sentais qu'il existait des territoires vierges qui ne demandaient qu'à être explorés, de nouvelles relations entre une image, un sens, une action, et une musique. Le fait de ne pas être joueur me mettait à l'abri d'apporter dans ma besace créatrice, des clichés, des tics liés au seul *gameplay*. Et pour cause : je ne savais même pas ce que ce terme voulait dire ! Je cherchais le plus souvent à reproduire une



LE SEIGNEUR DE LA JUNGLE

CHAPITRE 6

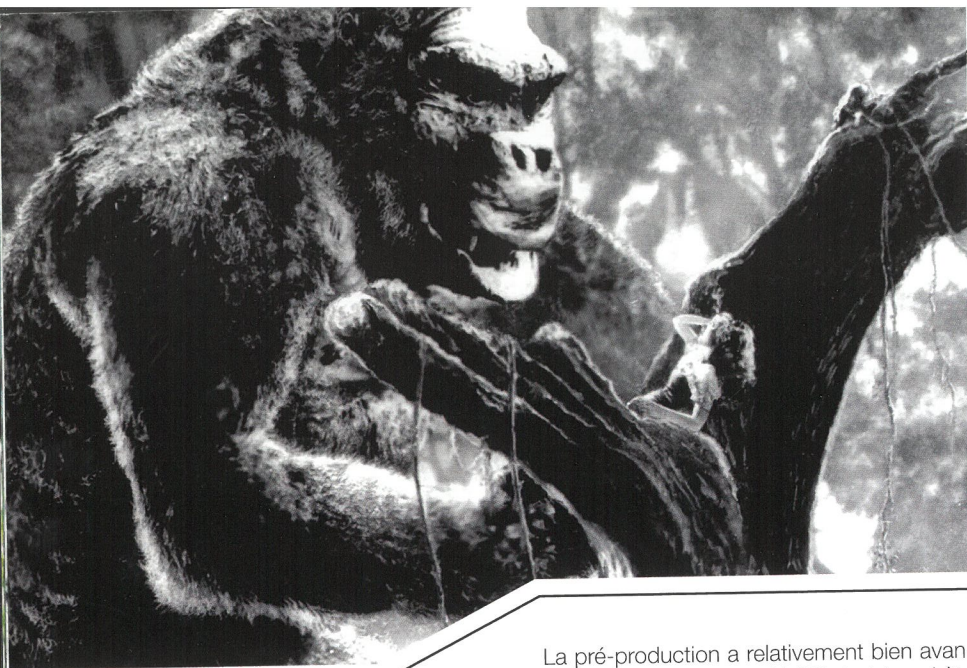
Il y avait eu, certes, la très belle Jessica Lange dont les yeux doux avaient remué le cœur du gorille géant. *No comment*. La blonde Jessica avait clairement de quoi faire craquer le primate démesuré. Et cette reconstitution dans un New York des années 1970 ne manquait pas forcément de charme. Il manquait toutefois quelque chose. Ceux qui avaient vu l'original ne pouvaient s'enthousiasmer pour cet ersatz, cet à peu près. Le vrai *King Kong*, c'était celui de 1933, réalisé par Ernest B. Schoedsack et Merian C. Cooper et les prodiges d'un génie nommé Willis O'Brien, le premier à avoir animé des

créatures artificielles pour le grand écran... La véritable Ann Darrow, celle qui fait perdre la boussole au roi de la jungle au point de lui faire oublier sa férocité naturelle, c'était Fay Wray, héroïne de ce premier opus. Réalisé avec les moyens des années 1930 pour le public de cette même époque, le *King Kong* originel ne pourrait pas être surpassé en termes de sensation forte : les spectateurs d'alors n'avaient tout simplement jamais vu cela !... Tel est le *King Kong* dans sa version d'origine auquel Peter Jackson avait décidé de redonner vie...

Un peu d'histoire... Willis O'Brien fut le premier à réaliser, à partir d'une statue de boxeur au squelette de fil de fer, qu'il était possible de concevoir une animation en filmant diverses postures de cette structure. En 1925, O'Brien se voit confier la création des dinosaures du film *Le Monde Perdu* de Harry O. Hoyt, une adaptation au cinéma du roman écrit par Arthur Conan Doyle en 1912. O'Brien invente au passage un grand nombre des principes qui seront utilisés par la suite dans « l'animatronique », un terme qui désigne diverses techniques de mise en mouvement d'un être artificiel et

Le créateur de





abondamment utilisé dans le cinéma de type fantastique pour donner vie à des créatures issues de l'imaginaire (monstres, insectes géants) ou disparues (tels les dinosaures). En 1925, les réalisateurs doivent encore recourir au procédé extrêmement fastidieux consistant à filmer une séquence image par image. C'est ainsi que procède Willis O'Brien pour animer ses dinosaures dans *Le Monde Perdu*. Pour ce faire, il fait fabriquer les squelettes du saurien de telle façon qu'il soit possible de les articuler à volonté. Par la suite, l'animal dont la peau avait été recouverte de caoutchouc est filmé image par image au sein d'une maquette de forêt, tandis qu'un cache noir dissimule la partie où le jeu des acteurs est superposé. L'opération est fastidieuse : il faut une journée entière pour produire vingt secondes de film. Le résultat n'en est pas moins spectaculaire. Et comme *Le Monde Perdu* séduit de larges audiences, le génie de O'Brien est consacré. Ce dernier a alors l'idée d'un scénario intitulé *Creation* dans lequel un bateau s'échoue sur une pointe rocheuse. Les survivants du naufrage accostent sur une île qui abrite une jungle particulièrement hostile dans laquelle les dinosaures du jurassique, ayant localement échappé à la glaciation qui a touché la Terre, ont survécu.

La pré-production a relativement bien avancé lorsqu'en 1931, David O'Selznick rachète le studio RKO et le projet *Creation* de O'Brien est bientôt stoppé, faute de séduire le nouveau boss. Toutefois, l'un des collaborateurs d'O'Selznick, Meriam C. Cooper cultive alors une idée de film qui mettrait en scène un singe géant. O'Brien se retrouve naturellement en charge de réaliser le gorille en question — qui mesure seulement 80 centimètres dans le réel. Par la force des choses, lors des essais, King Kong se retrouve confronté aux dinosaures qu'O'Brien avait développés pour *Creation*. Une histoire prend forme et King Kong devient le seigneur de la jungle perdue, celle où ont survécu les sauriens du jurassique. Il ne manque plus qu'une comédienne pulpeuse, à même de faire tourner la tête au primate. L'actrice Fay Wray va remplir le rôle à merveille.

Le film sort en 1933 et crée un choc sans précédent parmi les foules tour à tour attendries, effrayées, ahuries, bouleversées. La vision de Fay Wray minuscule et attendrissante dans la main géante de King Kong demeure une scène d'anthologie. La technique et le récit se sont prêtés main forte pour créer une allégorie contemporaine du mythe de *La Belle et la Bête*.

Tel est le monument du cinéma auquel Peter Jackson, cinéphile convaincu et adorateur du film depuis qu'il l'a vu à l'âge de neuf ans,

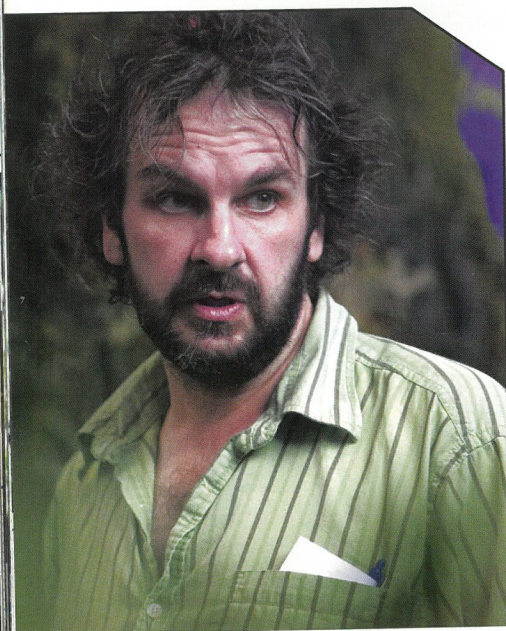
a voulu s'attaquer. Après tout, n'a-t-il pas eu l'envergure suffisante pour donner vie à un autre mythe, celui qu'avait créé Tolkien avec ses Hobbits ? Le challenge est toutefois différent car si *Le Seigneur des Anneaux* n'avait jamais été porté sur le grand écran — à l'exception d'un dessin animé de Ralph Bakshi (1978) — King Kong s'est déjà matérialisé dans les salles obscures, devenant un classique du genre. À l'ère des images de synthèse et de l'animatronique, Jackson estime possible de renouveler le frisson et de lui donner une autre dimension. Son adulation pour le film de Ernest B. Schoedsack et Merian C. Cooper est même telle qu'il demande à rencontrer Fay Wray et lui propose un rôle dans son long-métrage — elle va toutefois disparaître en 2004.

Et comme Peter Jackson est aussi un joueur passionné, qui adore notamment *Halo*, il se lance, dès le début du projet, dans la recherche d'une équipe de développement qui saurait transposer l'univers de King Kong dans la sphère vidéoludique. Pour ce faire, il contacte de nombreux éditeurs de jeux vidéo afin qu'ils lui adressent des exemplaires de leur production.

KING KONG

A MONSTER OF CREATION'S DAWN BREAKS
LOOSE IN OUR WORLD TODAY!





Photos de Peter Jackson (ci-dessus) et Michel Ancel (ci-dessous), dans les studios de Weta.



Décembre 2003. Michel Ancel a emmené sa petite famille au complet pour des vacances en Martinique. L'épopée BGE a été par trop épuisante, un peu de *farniente* est bienvenu. La plage, le sable chaud, les jeux de ballons avec ses enfants, la mer qui dépose ses coquillages... Tout va pour le mieux.

Et soudain, le satané téléphone mobile sonne. Au bout du fil, un cadre d'Ubisoft parle avec excitation :

– Michel, nous avons besoin de toi, Nous sommes en contact avec Peter Jackson. Il y a là une opportunité à saisir. Il lui faut une démo de *King Kong* d'ici moins de deux mois.

Si Michel Ancel pouvait se montrer réticent à l'idée de remplir ainsi sans pouvoir savourer une pause bien méritée, son interlocuteur a l'argument qui fait mouche : Jackson a reçu BGE et il a tant aimé qu'il a terminé le jeu !

« Nous pensions avoir droit à quelques semaines de vacances. Elles ont été écourtées par ce coup de fil. »

Nommé *producer* du jeu *King Kong*, Xavier Poix n'a jamais travaillé auparavant sur un jeu vidéo. Grand blond sorti tout droit d'une école de commerce, c'est un être sensible, grand amateur de musique.

« Son intelligence est rare et il s'est révélé un excellent producer. C'est en partie grâce à lui que nous avons pu achever le jeu dans les temps. Ce type de personnalité est fondamental dans le jeu vidéo. Il combine le dynamisme, le sens organisationnel avec l'artistique. Il fonctionne un peu à l'américaine en faisant des discours aux gens, parfois désabusés. Au moment voulu, il est toujours arrivé à redonner confiance à tout le monde. Ce n'était pas partie facile dans la mesure où l'équipe cultivait un sentiment de semi-échec avec BGE », confie Ancel.

La première rencontre entre l'équipe de Michel Ancel et le cinéaste néo-zélandais a lieu en janvier 2004, peu avant la cérémonie des Oscars dans un hôtel *Four Seasons* de Beverly Hills, le quartier huppé de Los Angeles. À cette époque, le troisième opus de la trilogie, *Le Retour du Roi*, vient de sortir et Jackson ne sait pas encore qu'il va récolter la bagatelle de onze Oscars faisant jeu égal



Michel Ancel et Xavier Poix rejouent une scène culte du film pendant laquelle King Kong broie la mâchoire d'un dinosaure.

avec *Titanic* en la matière. Il ignore tout autant que son film va devenir le troisième plus gros succès de tous les temps. Pour l'heure, les deux premiers volets ont consacré un cinéaste hors pair et son œuvre laisse pantois des millions de cinéphiles de par le monde. Tandis qu'Ance! et ses acolytes patientent dans une salle de réunion du *Four Seasons*, un homme à la barbe fournie débarque en short, les pieds nus. Il est accompagné de Fran, son épouse et de quelques membres de son équipe.

« Comme un *Hobbit*... Il se baladait tout le temps pieds nus ! », se rappelle Ance!. Comme il se doit, le montpelliérain est impressionné de faire la connaissance du jeune maître. Pourtant, en guise d'entrée en matière, Jackson commence par féliciter les Français pour le travail accompli sur *BGE* qu'il a dit avoir fortement apprécié ! Le monde à l'envers...

« Nous nous sommes retrouvés dans une situation inattendue où l'homme qui nous impressionnait était là en train de nous congratuler pour notre jeu ! Cela a immédiatement détendu l'atmosphère. »

Pour l'occasion, les deux créatifs se livrent à une dédicace croisée. Si les français ont apporté leur DVD du *Seigneur des Anneaux*, Jackson a apporté le boîtier de *BGE* ! Il demande qu'on lui apporte les meilleurs stylos disponibles avant que chacun appose sa signature.

« J'ai trouvé Jackson très jovial, très joueur. Un grand enfant, espiègle et pétillant. Quelqu'un de très intelligent qui a pourtant su garder un côté fun. C'est un aspect que l'on retrouve chez Spielberg que j'ai rencontré quelques années plus tard... »

Pendant ce meeting d'une demi-heure, Michel explique ce qu'il compte faire en matière de jeu sur *King Kong*. Il souhaite que

l'on puisse alternativement jouer le rôle de King Kong et celui des humains.

« Nous voulions donner les deux points de vue : à la fois la puissance de King Kong et la faiblesse des humains dans un milieu très hostile et que le joueur vive en permanence le contraste entre ces deux points de vue. »

Peter Jackson écoute attentivement et se révèle emballé par les propositions de l'équipe française.

« Nous ne savions pas encore que cela nous demanderait autant de travail !... »

Puisque le courant passe, Michel Ance!, Jacques Exertier et Xavier Poix se voient conviés à rendre visite à Peter Jackson dans son fief, les studios Weta, à Wellington, la capitale de la Nouvelle-Zélande ! Ils s'y rendent quelques semaines plus tard.

Dès la sortie de l'aéroport, ils découvrent un environnement magnifique : un littoral sau-

vage parsemé de petites criques, une sorte de Suisse au bord de l'eau avec des habitations de style californien.

Très vite, les français découvrent qu'à Wellington, Peter Jackson est considéré comme un demi-dieu. Une divinité toutefois conviviale car tout le monde semble le connaître et l'apprécier, à commencer par le chauffeur de taxi qui les emmène vers les studios de Weta. En chemin, ils aperçoivent le bateau de King Kong qui est amarré sur la côte. Pour l'occasion, le chauffeur de taxi se transforme en guide :

– Voilà le bateau du film ! Il s'agit d'un vieux rafiot que Jackson a racheté et qu'une équipe est en train de retaper.

En réalité, dans la petite ville Wellington, chaque personne rencontrée semble liée d'une manière ou d'une autre à ce qui se passe dans les studios de Weta. Dans les bars, il est courant de croiser des gens qui ont servi de figurants dans *Le Seigneur des Anneaux*, un hurluberlu prétend que sa copine a joué le rôle d'elfe...

Un jour, Xavier Poix décide de s'acheter une mandoline. Il se rend à l'échoppe de musique située à côté de l'hôtel où ils résident et déniché l'instrument désiré. Le commerçant le questionne alors :

Jacques Exertier, Michel Ance! et Xavier Poix aux côtés de Peter Jackson dans les studios Weta, à Wellington, en Nouvelle-Zélande.





– Vous êtes français ? Que faites-vous ici ?
 – Nous travaillons avec Peter Jackson...
 – Peter Jackson ? J'ai rendez-vous demain afin d'enregistrer du banjo pour *King Kong* sur le bateau...
 Plus que jamais, les Français cultivent le sentiment que « *toute la ville est en train de faire le film.* »

Ancel, Exertier et Poix sont conviés dans une salle de réunion où Peter Jackson les attend avec ses spécialistes d'effets spéciaux et d'autres techniciens, récemment oscarisés pour certains d'entre eux.

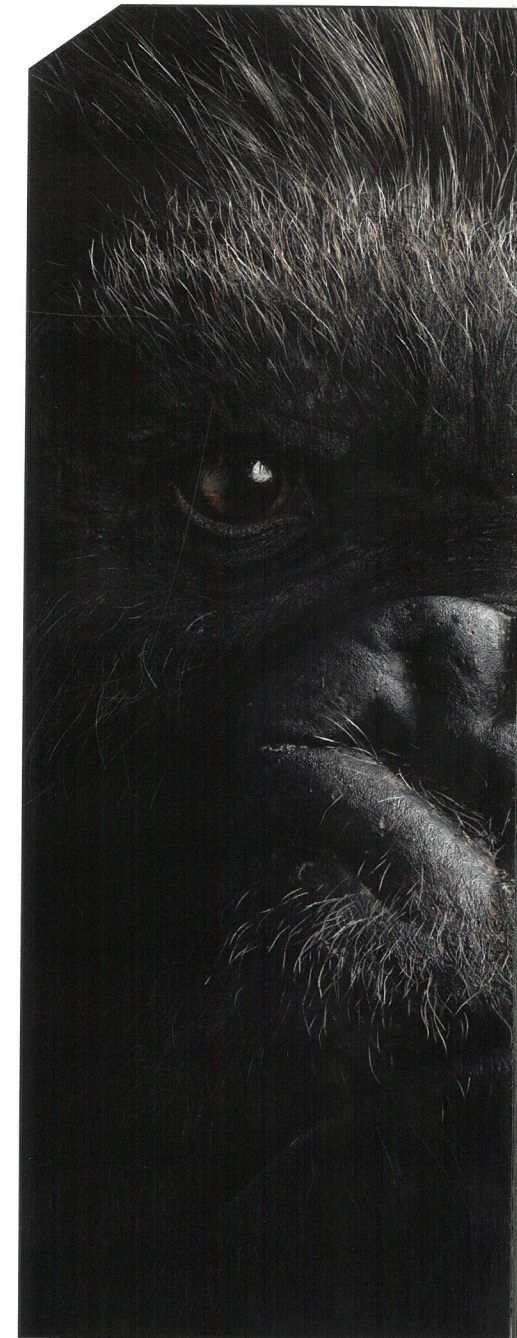
« *Tous ces gens nous ont accueillis à bras ouverts, d'une manière incroyable, en toute confiance. Ils étaient très attentifs à ce que nous leur montrions, ils nous ont souvent félicité pour notre travail. C'était un accueil exceptionnel, rare : ils nous ont même fait des cadeaux. C'était en fait extrêmement motivant !* »

Soucieux de traiter ses visiteurs avec les meilleurs égards qui soient, Jackson leur fait visiter en toute confiance les différents studios de Weta, depuis les bureaux où opèrent les créatifs jusqu'à de gigantesques hangars utilisés pour le tournage de scènes, sans oublier une immense pièce où sont entreposés les éléments grandeur nature du décor.

« *C'était assez fou pour nous de découvrir cela. Dans le jeu vidéo, nous travaillons sur des mondes virtuels. Là-bas, le métier est encore dans la matière. Il y avait chez Weta une grande culture du réel : des bustes énormes de King Kong sculptés dans l'argile, des ferronniers qui fabriquaient les épées pour le film Narnia, des costumiers... Certains travaillaient le métal, d'autres le cuir, ce qui nous donnait l'impression d'être au Moyen Âge, de passer d'un pays à l'autre...* » Jackson commençait à engranger beaucoup d'argent grâce au *Seigneur des Anneaux* et il était donc en train de monter de nouveaux studios flambant neufs. Toutefois, son équipe et lui travaillaient encore dans les anciennes installations qui relevaient plus de la 'débrouille'.

Le trio venu d'Europe s'en retourne vers la France avec des étoiles dans les yeux...

« *Nous n'avons pas appris des choses phénoménales en allant là-bas. Par contre nous sommes revenus avec une motivation hors du commun.* »



Jusqu'à présent, l'équipe évoluant autour de Michel Ancel à Montpellier se composait d'une trentaine de personnes livrées à elles-mêmes. Pour *King Kong*, Poix va réussir à faire passer l'équipe de réalisation à une centaine de personnes.

« Il y avait du monde partout mais c'était bien organisé. »

L'équipe de Michel Ancel ne peut aucunement se reposer sur le scénario du film : celui-ci est alors en cours d'écriture. Jacques Exertier est tout de même convié à Londres aux studios Universal afin de pouvoir le lire. Mais il lui est formellement interdit de prendre des notes, il ne peut que le consulter. L'équipe prend toutefois quelques initiatives, comme l'a raconté Exertier :

« On démarre directement sur l'île, alors que le film commence à New York, puis continue sur le bateau. Jackson était OK, mais de notre côté ça a eu des conséquences sur l'exposition et la présentation des personnages. On plongeait tout de suite dans l'action, alors que, dans le film, toute la relation entre Jack Driscoll et Ann Darrow se développait avant, sur le bateau. Du coup, nous avons rajouté quelques niveaux entre le débarquement sur l'île et l'enlèvement d'Ann par les indigènes, notamment

des moments de solitude avec elle pour laisser le temps au joueur de faire sa connaissance avec elle, de s'y attacher un peu. »

En parallèle à son travail sur l'animation, Jacques Exertier continue d'opérer selon l'adage comme quoi tout est possible.

« Nous avons reçu une figurine de King Kong et il nous était resté un grand carton de rembourrage. C'était une période où il y avait des travaux et donc du sable en bas. Jacques a voulu montrer qu'il pourrait sauter par la fenêtre du deuxième étage et qu'il ne se ferait pas mal en tombant dans le carton de rembourrage. Il l'a fait, face vers la terre. Puis, il s'est relevé et est reparti. Pour lui, c'était fini... », relate Michel Ancel.

De son côté, Hascoët n'en est pas à sa première fantaisie. En cette année 2004, il a décidé que les jeux n'auraient plus de cinématiques de transition. Cela vaut notamment pour *King Kong*.

« Les cinématiques vous empêchent de raconter des histoires avec le gameplay » explique-t-il.

« Faire de la cinématique est une facilité », reconnaît Ancel qui ajoute : *« Les directions qu'il nous a données étaient extrêmement fortes, puissantes. »*

King Kong va ainsi se retrouver avec fort peu de cinématiques.

« Pourtant, le jeu est très narratif et les gens ne s'en aperçoivent pas... »

Autre facteur original : le soft n'est pas découpé en niveaux, il se déroule de manière linéaire, ce qui maintient la tension élevée d'un bout à l'autre de l'aventure. Par ailleurs, le mouvement des caméras s'adapte au personnage que l'on incarne à un moment donné mais aussi à la situation. Ainsi, lorsque le joueur pilote King Kong dans la jungle, le chemin adéquat est clairement indiqué puisque l'animal est en territoire familier. Lorsqu'il s'agit du personnage humain, Jack Driscoll, le regard est attiré vers des points du décor où se situe une action.

Au fil des versions intermédiaires, Peter Jackson lui-même teste le jeu et adresse son feedback.





L'équipe achève *King Kong* en temps et en heure sur une durée relativement réduite : dix-huit mois alors que le jeu est d'une complexité énorme, que ce soit dans la façon de diriger le gorille qui est une créature monstrueuse marchant à quatre pattes, ou dans la partie FPS où l'on joue le rôle d'un humain qui tente de survivre dans la jungle. « *Toute la science exploitée sur BGE a ainsi été utilisée sur la version PS2 ; c'est l'un des titres les plus aboutis que j'ai pu développer sur console.* »

Vers la fin du jeu, Jacques Exertier part diriger les acteurs du film afin de réaliser les voix de la version anglaise à Los Angeles.

« *C'était dans la continuité de cette idée comme quoi, dans ce métier, on rencontre des gens qui nous enrichissent et nous permettent de réaliser des jeux sans cesse meilleurs* », ajoute Ancel.

En mai 2005, lorsque *King Kong* est présenté à l'E3, Ubisoft a fait installer une réplique de mini salle cinéma. Surprise : le premier quidam à faire la queue devant le stand n'est autre que Steven Spielberg en personne !

« *Il était déjà venu sur le stand d'Ubisoft jouer à Rayman 2. Et puis, en 2005, dès son arrivée à l'E3, c'est le premier stand sur lequel il s'est rendu. Il voulait voir King Kong. Je lui ai présenté le jeu et nous avons fait connaissance. Ce qui l'intéressait était de voir ce que nous pouvions faire avec cet univers.* »

Et plus si affinités ?

Le verdict tombe un peu plus tard : 4,5 millions d'exemplaires de *King Kong* sont vendus de par le monde.

« *C'était un jeu reposant sur l'univers d'un film et l'adage voulait que les jeux ainsi adaptés soient de mauvaise qualité. Or, King Kong a eu de très bonnes notes et a réalisé une belle performance compte tenu du fait que le film n'a pas remporté un succès phénoménal.* »

Il faut s'y faire... Le triomphe est une vitamine essentielle pour les créateurs, une source d'énergie créatrice, une potion revivifiante. Et Ancel est encore loin d'avoir dit son dernier mot.

Qui a dit lapin ?



ENTRETIEN AVEC XAVIER POIX



Une fois son diplôme d'École Supérieure de Commerce en poche, Xavier Poix s'expatrie en Chine dans le cadre de son premier emploi, dans le secteur de l'aluminium. Dès son retour en France, deux ans plus tard, il entend marier ses objectifs professionnels avec sa passion de toujours : le jeu vidéo. Aussi postule-t-il chez Ubisoft où il occupera la fonction de responsable du développement des comptes *business to business* avant de devenir Directeur commercial du département. Ses clients directs sont alors la FNAC, Carrefour, pour ne citer qu'eux. S'il réussit dans ses attributions, Xavier nourrit toutefois le rêve d'intégrer une équipe de production, d'être davantage lié à l'aspect artistique de son domaine d'activité. Un rêve qui se réalisera grâce au bon vouloir d'un primate monstrueux...

Comment êtes-vous devenu le directeur du studio de Montpellier ?

Michel dirigeait alors le studio de Montpellier et il lui devenait de plus en plus compliqué d'assurer à la fois la direction du studio et la direction créative. Il faut admettre que c'est une mission quasi impossible, car il est délicat de se concentrer à la fois sur la création artistique et l'organisation de la production, le marketing et les ressources humaines. Michel venait de terminer *Beyond Good & Evil* et les critiques avaient été unanimes : le jeu était une réussite. Malheureusement, ce succès ne s'est pas vraiment traduit sur le plan commercial. C'est alors qu'on m'a demandé de l'épauler à Montpellier et de prendre la direction du studio.

Pourriez-vous nous raconter votre arrivée là-bas ?

C'était un challenge extraordinaire. J'espérais une telle proposition sans trop y croire. Lorsque

j'ai été nommé, Anne, ma femme, a accepté le gros sacrifice de lâcher son job pour me permettre de relever le défi. Nous sommes donc partis nous installer à Montpellier pour deux ans... À l'époque de BGE, l'équipe du studio était encore petite, une trentaine de personnes tout au plus. J'allais donc prendre la direction de ce *staff* mythique, tout en devenant parallèlement *producer* de *King Kong* ! Je débordais d'enthousiasme et de motivation, toutefois, je ne perdais pas de vue que le délai pour réaliser l'adaptation du futur hit de Peter Jackson n'était que de dix-huit mois ! Le challenge était donc énorme à tous les niveaux !

Vous souvenez-vous de votre première rencontre avec Michel ?

C'était à Paris. Notre première entrevue s'est déroulée dans une petite salle de réunion des plus banales. Mais je crois que le courant est tout de suite passé entre nous et nous avons pu parler de nombreux sujets et principalement de BGE dont j'étais un grand fan. Ça s'est révélé bref mais intense. J'étais sûr que je serai attendu à Montpellier... Mais lorsque je suis arrivé à la villa pour la première fois, je me suis rendu compte que personne ne savait qui j'étais ! (Rires) Cependant, Michel est tout

de suite venu vers moi, très chaleureux. On a alors réuni toute l'équipe dans la cour afin que je puisse me présenter. Moins d'une semaine plus tard, nous étions face à Peter Jackson !

Nous allons évidemment y venir ! Toutefois, comment s'est opérée votre intégration ?

Je n'avais pas d'expérience de *producer*. De plus, l'équipe BGE était cassée tant physiquement par l'ampleur du travail déployée que moralement par le demi-échec commercial de leur jeu. Il y avait de nombreux challenges à relever... En outre, je crois qu'ils nourrissaient une certaine amertume vis-à-vis du marketing réalisé pour le lancement du *soft*, dont ils pensaient qu'il n'avait pas suffisamment soutenu l'esprit de leur jeu. J'ai essayé de leur apporter un éclairage sur les raisons de la mévente du jeu. J'ai en revanche tout de suite senti un réel enthousiasme pour le projet *King Kong*. L'ensemble du *staff* montpelliérain semblait à la fois motivé et soulagé par le fait que l'univers original du film ainsi que celui

développé par le réalisateur leur convenaient. Il n'avaient pas à se lancer, des heures et des heures durant, dans la création d'un nouveau monde. On leur en offrait un. Ils n'avaient pas à tout inventer. Ils avaient vraiment besoin de ça pour se ressourcer. Le cadre était très précis et je pense qu'il a, en quelque sorte, facilité ma venue. Nous pouvions tous partager une même vision.

Très vite, j'ai senti que j'avais une certaine légitimité à occuper cette fonction. Je ne dis pas ça à la première personne *stricto sensu*, mais le fait que le dirigeant du studio soit plus orienté business et managérial. Ce devait être très difficile pour Michel de s'occuper à la fois de la création avec tout ce que cela comporte sur le plan de l'affect, que de consacrer du temps à des tâches qui nécessitent une distance entre lui et le *staff*.





Ça a tout de même dû être une petite révolution, du côté de Montpellier : l'effectif a dû être doublé, face aux objectifs fixés pour la réalisation de *King Kong*...

C'était effectivement l'une des problématiques les plus délicates. Une trentaine de personnes ont été totalement investies à Montpellier dans *Beyond Good & Evil*. Mais pour tenir les délais imposés par la sortie du film de Peter Jackson, l'équipe a plus que doublé : nous nous sommes retrouvés à quatre-vingts ! Là encore, je dois dire que Michel a été d'une très grande aide. Je ne conçois pas notre métier reposant sur une totale et stricte répartition des tâches. Je pense que chacun peut avoir des idées à offrir, qui donneront par exemple naissance à des bases de *gameplay* inédites. Michel n'est vraiment pas quelqu'un de cloisonné. Au contraire ; les *brainstormings* doivent se tenir à plusieurs. Il a un talent inné pour recueillir des idées, apporter les siennes et parviendra toujours, *in fine*, à retenir l'idée sensationnelle, grâce à un esprit de synthèse très vif et surtout une exceptionnelle sensibilité à la création de manière générale et au jeu vidéo en particulier.

Comment vous êtes-vous emparés de *King Kong* ?

Nous avions la chance que Peter Jackson veuille fermement revenir aux sources du mythe. Nous pouvions donc avancer de concert, sans risquer de se contredire. Il y avait évidemment les personnages principaux, Jack, Ann et King Kong. Nous savions que le réalisateur allait s'appuyer sur l'intensité de la relation entre ces différents protagonistes, ce qui nous permettait d'imaginer des *gameplay* autour de ça. D'où l'idée d'alterner les 2 points de vue ; le côté humain, et le côté bestial. Kong est un personnage fascinant, duquel émanent à la fois la force, la férocité, la puissance et la tension. Un héros idéal de jeu vidéo, en somme !

Vous parliez d'un soulagement quant au fait de s'affairer autour d'une licence déjà existante, mais dans quelle mesure Michel s'est-il investi ?

Michel s'est révélé être un gardien de l'esprit du film. Michel a témoigné un immense respect pour l'univers de *King Kong*, et, par extension, pour celui de Peter Jackson. Il contrôlait avec l'aide de nos équipes talentueuses la direction artistique et celle de l'animation.



La version collector de *King Kong* contient quelques cartes signées par Michel Ancel.

Et en plus de la pression s'articulant autour du respect de l'œuvre, s'ajoute celle d'un délai plutôt court !

Absolument. Nous ne pouvions pas reproduire le schéma *BGE* : Michel était investi corps et âme avec les aventures de Jade, il lui arrivait — comme dans toute création — de faire machine arrière pour modifier tels détails, tels univers, etc... Quitte à ce que cela retarde la date de sortie. Maintenant, on parle, avec *King Kong*, d'une sortie simultanée du film et du jeu ! Un retard, aussi léger soit-il, aurait mis en péril son succès commercial.

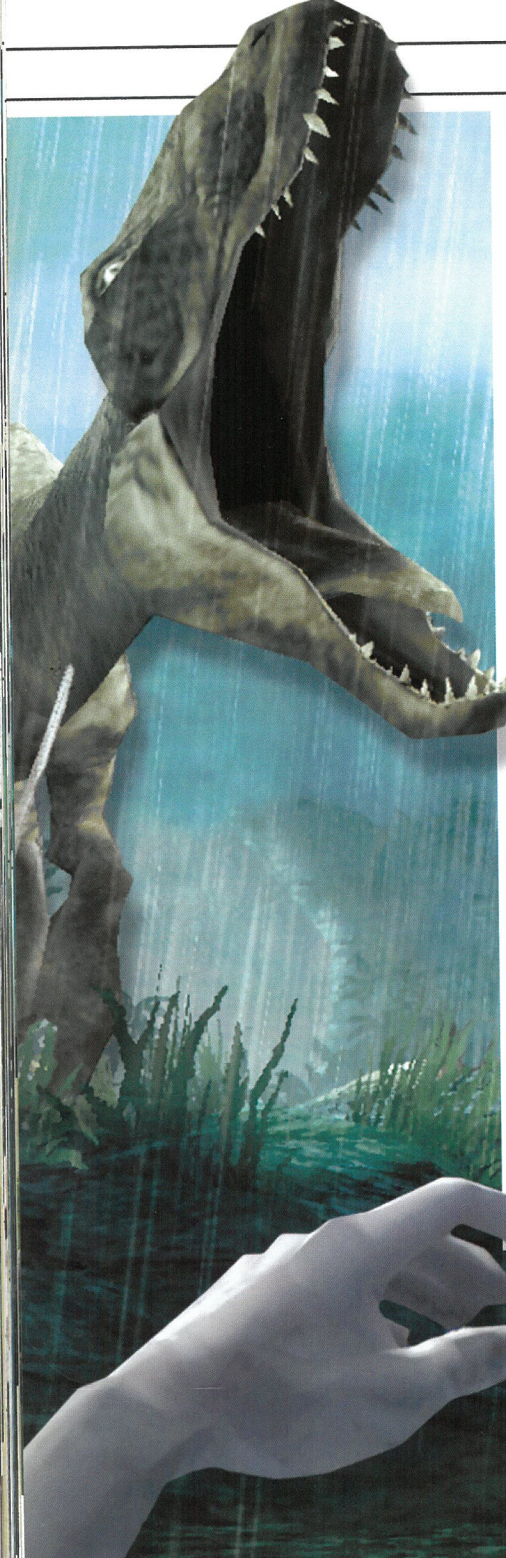
Et pour couronner le tout, la pression du genre : les adaptations vidéoludiques de films à grosse licence sont souvent critiquées avant même leur sortie !

C'est vrai que depuis l'ère de la PlayStation, la plupart des adaptations se font sabrer. On n'avait — au risque de me répéter — vraiment pas le droit à l'erreur. Mais il y a deux facteurs qui me permettaient de croire au succès : le premier était que l'équipe montpelliéraine est exceptionnelle. Ce n'était d'ailleurs plus à démontrer. Notre grande motivation était le second facteur : nous étions pour la grande majorité fans de l'œuvre de Tolkien et voulions donc un immense respect à Peter Jackson. Nous voulions vraiment qu'il apprécie ce que nous ferions de sa création. Notre ambition était de créer le meilleur jeu vidéo basé sur

Il fallait que tout soit absolument en adéquation avec le cahier des charges édicté pour la résurrection de la licence. Cela représentait un travail énorme, mais il y avait un aspect soulageant dans la mesure où le cadre était posé par un autre esprit créatif, Peter Jackson, et que sa grande responsabilité était de faire en sorte que notre jeu respecte son univers.

Bien sûr, au-delà du soulagement, il y a l'énorme pression que représente l'enjeu : on parle de *King Kong*, et on parle de Peter Jackson, le réalisateur de la trilogie du *Seigneur des Anneaux* !

On peut parler d'une pression absolue ! (Rires) Maintenant, je crois que nous étions tous animés par une certaine fougue. La presse, dans le monde entier, avait annoncé que c'était un studio français qui allait s'atteler à l'adaptation jeu vidéo du film, et non un mastodonte américain ou japonais. En plus, d'un point de vue personnel, je prenais tout juste ma fonction et ne pouvais pas vraiment me targuer de beaucoup d'expérience ! Pour être vraiment honnête, je ne pense pas que nous réalisions l'ampleur de la tâche et la pression médiatique qui gravitait autour. Je pense, *a posteriori*, que cette fraîcheur nous a été bénéfique. Nous ne nous y prendrions rigoureusement pas ainsi aujourd'hui pour une licence équivalente.



un film jamais réalisé. Nous refusons de partir dans la direction classique qui consiste à prendre quelques éléments et scènes du film et de les décliner en *gameplay* mais plutôt de traduire en *gameplay* les émotions véhiculées par le long-métrage et ses personnages. Et en ça, on a vu que l'équipe de Montpellier était essentielle à la réussite du projet. Ce sont tous des artistes : ils portaient donc davantage du ressenti et de l'émotion que peuvent prodiguer un tel film, une telle licence. Il fallait, enfin, garder une dose d'humilité : les acheteurs de l'adaptation ne seraient peut-être pas tant les *hardcore gamers* que le grand public.

Par rapport à ces nombreuses contraintes, Peter Jackson a-t-il été de bon conseil ?

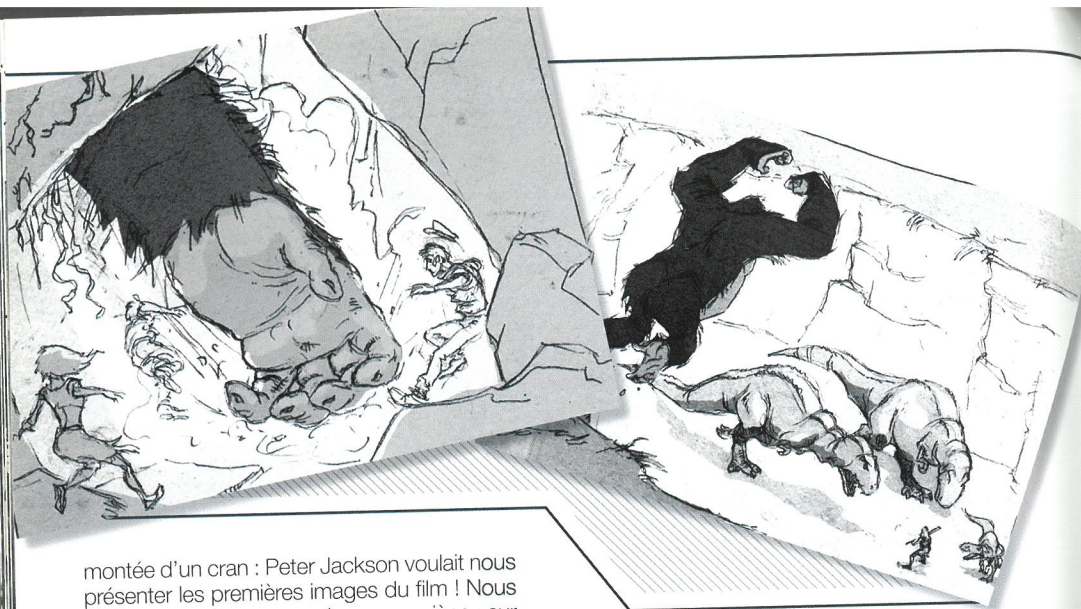
Pour lui, le jeu vidéo adapté doit être un « petit frère » du film. Il doit partager le même univers mais offrir d'autres plaisirs. Il doit permettre au réalisateur, qui est contraint de monter un long-métrage de cent-vingt minutes, de proposer une poursuite du ressenti à travers le film pendant de nombreuses heures... Je me souviens de nos rencontres avec Peter, à l'occasion desquelles nous venions avec un grand nombre d'idées de *gameplay*. L'une d'elle était que nous puissions incarner à la fois Kong et Jack. Nous étions dans la logique du *First Person Shooter* (FPS) — ce qui, avouons-le, était plutôt osé si l'on réfléchit en termes de cible « grand public » ! (Rires) On allait pouvoir affronter des dinosaures, dans un monde vaste et luxuriant, à l'image de ses habitants. La caméra subjective était l'idéal ! Sans oublier que cela facilitait le transfert d'émotion, dans le cadre de l'histoire d'amour entre Ann et le héros, ainsi que dans la confrontation du joueur et des ennemis. Michel tenait à ce qu'il y ait des armes « fabriquées » avec les moyens du bord, à l'instar de lances enflammées. Mais il devait aussi y avoir des *guns* tels qu'utilisés dans le film ! Et comme nous souhaitions rester dans



l'authenticité, il ne fallait pas que le héros puisse se procurer des munitions, telles que celles qui apparaissent après avoir tué l'ennemi, ou qui sont planquées. Non ! Il fallait qu'elles puissent être données au joueur de manière crédible. C'est Peter Jackson qui nous a proposé qu'elles tombent du ciel ! (Rires) Grâce à un avion de ravitaillement ! L'idée était cohérente. Par contre, nous nous posions des questions de respect de son univers car dans le film, il n'y a pas d'avion qui survole l'île ! Sa réponse était sans appel : « *Not in the movie, could be in the game !* » C'était absolument génial. Nous disposions d'une vraie liberté ! Il y a probablement des réalisateurs qui ne supporteraient pas le moindre écart par rapport à leur film. Peter Jackson n'en fait pas partie.

Il faut nous raconter votre première rencontre avec lui !

Un souvenir inoubliable. Lorsque nous avons pénétré la salle de réunion où nous allions lui présenter notre projet, nous étions tous très impressionnés ! Je me souviens qu'il y avait tout un mur recouvert de figurines peintes à la main du *Seigneur des Anneaux*, une cinquantaine au bas mot ! Nous avons tous fait chauffer nos cartes bleues, à la fin du séjour, à plus forte raison que nous disposions d'un tarif spécial ! (Rires) Il est arrivé le plus naturellement du monde, pieds nus, avec sa barbe. Tout s'est déroulé de la manière la plus cordiale. C'est, toutefois, le lendemain que la pression est



montée d'un cran : Peter Jackson voulait nous présenter les premières images du film ! Nous sommes entrés dans une immense pièce : sur tous les murs étaient placardés les *artworks* du long-métrage... Ils étaient signés de certains des meilleurs illustrateurs au monde ! Toute l'histoire était ainsi affichée... Peter nous a guidés, à travers les images, et donc, à travers son œuvre... Nous étions sidérés, totalement ravis par la vision du réalisateur.

Comment Peter Jackson et son équipe ont-ils accueilli votre *King Kong* ?

De la meilleure manière qu'on pouvait espérer. Il faut rappeler que le cinéma et le jeu vidéo, bien qu'ayant de nombreuses passerelles, sont deux médias différents. Pour nous, développeurs, nous voyons souvent les artistes aux commandes des films comme des dieux. Et finalement, ce qui est amusant, c'est que la réciprocité est tout à fait vraie ! Les réalisateurs et leurs équipes vouent une réelle admiration aux développeurs de jeux vidéo. Lors de notre deuxième rendez-vous au studio de Weta, nous avons dévoilé nos premières animations de Kong. C'était un moment très délicat, car l'équipe de Jackson était en pleine pré-production du film. Dans le cinéma, celle-ci peut s'étaler des mois durant : c'est le tournage qui est bref et intense. Lors de la réalisation d'un jeu, nous sommes contraints de nous poser des problématiques de *gameplay* et donc, lors de nos premières étapes, nous étions obligés de penser l'articulation de Kong. Nous n'étions donc, eux et nous, pas du tout au même niveau ! Leur conception finale du primate

débiterait surtout en post-production, après le tournage. Les plannings diffèrent ainsi énormément. C'était extraordinaire de remarquer l'enthousiasme délirant de Jackson et son équipe lorsqu'ils ont vu *King Kong* gesticuler, hurler, frapper... Cela faisait des mois qu'ils s'évertuaient sur ce héros sans l'avoir encore vu bouger ! (Rires) Étant donné leurs réactions positives, on aurait pu imaginer que notre travail les ait, à certains moments, inspirés.

C'est d'autant plus remarquable que Peter Jackson avait dû être quelque peu échaudé par certaines adaptations du *Seigneur des Anneaux* sur consoles et autres...

Il n'avait pas totalement apprécié la façon dont son univers, découlant de celui de Tolkien et dont il était fan ultime, avait été repris et traduit en jeux vidéo. Si bien qu'il était sans doute plus méfiant quant à la manière dont nous allions nous approprier ce deuxième monde. Je crois que nous l'avons vite rassuré : il faut dire que nous étions d'une transparence absolue, ce qui l'a conduit, lui, à nous transmettre toujours plus d'informations. En ça, il faut saluer le talent exemplaire de Michel Ancel lorsqu'il prend en charge un univers qui appartient à autrui. On pourrait croire que cette transparence puisse brider notre créativité, mais absolument pas, au contraire même. Elle apportait un cadre efficace pour se concentrer sur la création d'un bon jeu.

Tout de même, face à une telle pression, vous avez dû être submergés à plusieurs reprises par le doute... Racontez-nous.

Paradoxalement, pas tant que ça. Encore une fois, nous travaillions vraiment de concert, Michel et moi. Nous n'étions pas retranchés derrière nos responsabilités respectives. C'était un projet commun à toute l'équipe. Je n'ai vraiment pas eu besoin d'user de quelque autorité que ce soit. Michel et son équipe m'ont accepté et leur confiance s'est très vite manifestée. C'était essentiel par rapport à la réussite du projet. Je leur en suis encore reconnaissant.

Ça n'a évidemment pas toujours été facile... J'ai quelques rares souvenirs plus délicats au sujet de coupes que nous avons été contraints de faire, faute de temps. Il fallait parfois trancher. En dépit de certaines très bonnes idées, nous ne pouvions pas toutes les réaliser. Nous aurions évidemment pu concevoir un jeu plus long, par exemple — car on aura pu nous reprocher sa durée de vie. Pour certains jeux, on peut toujours se débrouiller pour supprimer deux ou trois *maps* et coller aux impératifs sans que cela nuise vraiment au succès de l'ensemble. Pour *King Kong*, cette solution était trop tangente. En ça, Jacques Exertier a

joué un rôle capital. Il a réalisé une très grande frise retraçant l'ensemble du jeu, sa narration et les différentes scènes. On pouvait notamment y voir quelques moments très forts du film, à commencer par la charge des brontosaures, les confrontations entre *King Kong* et le *T-rex*... Jacques a dû composer entre les souhaits scénaristiques de notre équipe, notre travail sur l'expansion de l'univers du film et le respect des scènes phares du long-métrage. Il faut aussi rappeler que Jacques était en relation avec Philippa Boyens, la scénariste, entre autres, de la trilogie du *Seigneur des Anneaux*, et bien sûr, de *King Kong*.

Il m'est peut-être arrivé de partager quelques doutes, notamment à l'arrivée de certaines échéances, mais c'était sans compter l'excellence de toute l'équipe montpelliéraine. Il fallait les voir, à ces moments-là, redoubler d'efforts... J'avais parfois la chance d'assister à la mise en marche d'une machine superbement huilée, où chaque rouage fonctionne à merveille, qu'il s'agisse d'animation, de *design*, de son, de musique, de programmation...

Et au final, le succès a été au rendez-vous...





CHAPITRE 7



**SAUV'QUI PEUT,
LES LAPINS DÉBARQUENT !**

Que de faste, que d'apparat... Autrefois, l'on eut fait sonner les trompettes royales. Mais le curseur du temps a migré vers le XX^{ème} siècle. La cérémonie se déroule dans un décor tout en dorures et classicisme, celui de la salle de réception du Ministère de la Culture du gouvernement de la République. À défaut d'y honorer les talents d'un Mansart ou d'un Racine, on célèbre les fleurons d'un divertissement plébiscité par une large frange de la nation : le jeu vidéo.

En cette journée de Mars 2006, tandis que René Donnedieu de Vabres, ministre de la Culture, énonce un vibrant hommage envers Shigeru Miyamoto, Michel Ancel ne cache pas son émotion.

Shigeru Miyamoto a fait le voyage à Paris accompagné de son père et de sa mère, venus spécialement du Japon pour découvrir la patrie de Molière et de Berlioz, une contrée particulièrement aimée par leurs compatriotes nippons. Pour Miyamoto, l'homme qui a créé *Mario* et *Zelda*, recevoir un hommage en ces lieux est un privilège rare doublé d'un immense plaisir : lui-même francophile convaincu, admire les peintures de Monet.

Michel Ancel paraît dans un autre monde... Comment ne pas être un peu retourné lorsque l'on est convié par un ministre de la république pour y recevoir une distinction à portée nationale ? Chevalier des Arts et des Lettres. Comment ne pas être tétanisé lorsque l'on est appelé à succéder sur la tribune à messire Miyamoto lui-même, l'archange du jeu vidéo ?

« Je planais un peu... Pour moi, c'était complètement surréaliste », témoigne Michel Ancel.

Trois créateurs de jeux ont été désignés par le gouvernement de Jacques Chirac et Frédéric Raynal, le père de *Alone in the Dark*, est le troisième du lot.

Le contraste est pourtant frappant entre les trois artistes. Si Miyamoto et Raynal se sont mis sur leur 31, allant jusqu'à enfiler costume et cravate, Michel Ancel est, pour sa part, habillé « tendance » et son allure évoque celle d'un collégien se rendant à une pendoise de crémaillère : veste grise au col original, chemise blanche qui pend sur un pantalon *streetwear* d'une même blancheur.

« Je n'avais rien pour m'habiller en prévision d'une telle cérémonie. La réunion était à onze heures. Une heure avant, lorsque j'ai décidé de m'acheter un vêtement adéquat, j'étais encore avec mon jean et mon T-shirt Rayman 2. J'ai parcouru tous les magasins que je trouvais entre mon hôtel et le Ministère afin de dénicher au plus vite une veste. Je n'en ai trouvé qu'une, en velours avec une espèce de col en jogging. Personnellement, je trouvais cela élégant ! »



Et puis le tour du père de *Rayman* survient. Ancel se tient sur le côté tandis que René Donnedieu de Vabres déclame une mini biographie avec un professionnalisme stupéfiant, ne trahissant à aucun moment sa méconnaissance des sujets évoqués — qui révèlent toutefois quelques anomalies maladroitement glissées par le scribe qui a préparé son *speech*.

Qu'à cela ne tienne... Dans un emploi du temps de ministre, un tel moment de solennité est passager. Ce qui importe, c'est un talent du terroir, un digne participant à l'exportation des produits nationaux que le gouvernement de la France honore en cette matinée.

« Vous avez marqué durablement l'univers du jeu vidéo en donnant naissance à des personnages forts, des mondes complexes, subtils et vous avez contribué à la reconnaissance internationale de la compétence, de l'innovation et de l'imaginaire débridé de la french touch », clame le Ministre.

Monsieur de Vabres va jusqu'à se lancer dans ce qui apparaît comme une vaste réflexion sur l'œuvre d'Ancel.

« Vos créations personnelles permettent un niveau très élevé d'analyse, car jouer, c'est avant tout analyser en permanence la situation, le danger, le rapport aux autres joueurs et agir en fonction. »

Au moment d'apposer l'insigne de Chevalier des Arts et des Lettres sur le col de Michel Ancel, Donnedieu de Vabres hésite tout de même durant une fraction de seconde.

« Il ne savait pas trop où placer la médaille. Il n'avait jamais vu quelqu'un arriver dans une telle tenue pour pareil événement. Il m'a d'ailleurs dit : 'c'est la première fois que je colle une médaille sur autre chose qu'un costume.' »

Fraîchement décoré, Michel Ancel s'approche du microphone et confirme ce que chacun pouvait percevoir : il est secoué, comme pourrait l'être une bouteille de Perrier abandonnée dans un lave-vaisselle !

« Je voulais parler rapidement de quelque chose qui me tient à cœur... Le jeu vidéo touche énormément de personnes. Il y a une sorte de responsabilité qui nous est donnée parce que nous avons la capacité d'inventer les jeux auxquels joueront les enfants d'aujourd'hui et de demain. Les enfants, c'est

l'avenir de notre monde. Ils passent beaucoup de temps sur ces jeux alors qu'ils sont dans une période de leur vie décisive. On va énormément se référer à notre enfance dans notre vie d'adulte et aux émotions qui nous ont le plus marqué à ce moment-là. Certains disent que les jeux vidéo peuvent être abrutissants. C'est vrai, certains peuvent l'être. D'autres jeux vidéo par contre peuvent être épanouissants. C'est dans cette direction que j'espère travailler. Je pense que le propre de l'art, c'est aussi de réussir à ouvrir l'esprit. En faisant des jeux qui portent certaines valeurs, je crois que c'est possible. »

Une fois que les convives se retrouvent sur l'imposante terrasse du ministère, le journaliste Matt Giordano s'approche d'Ancel et lui glisse :

– Comment se fait-il que Frédéric Raynal et Shigeru Miyamoto soient venus en costume et pas vous ?

– En fait, je me suis trouvé ridicule dans un costume ! J'avais l'impression que j'étais déguisé. J'ai craqué, c'était impossible pour moi, désolé !

Rétrospectivement, Ancel conserve cette impression :



De gauche à droite : Michel Ancel, Frédéric Raynal, le Ministre Renaud Donnedieu de Vabres et Shigeru Miyamoto.





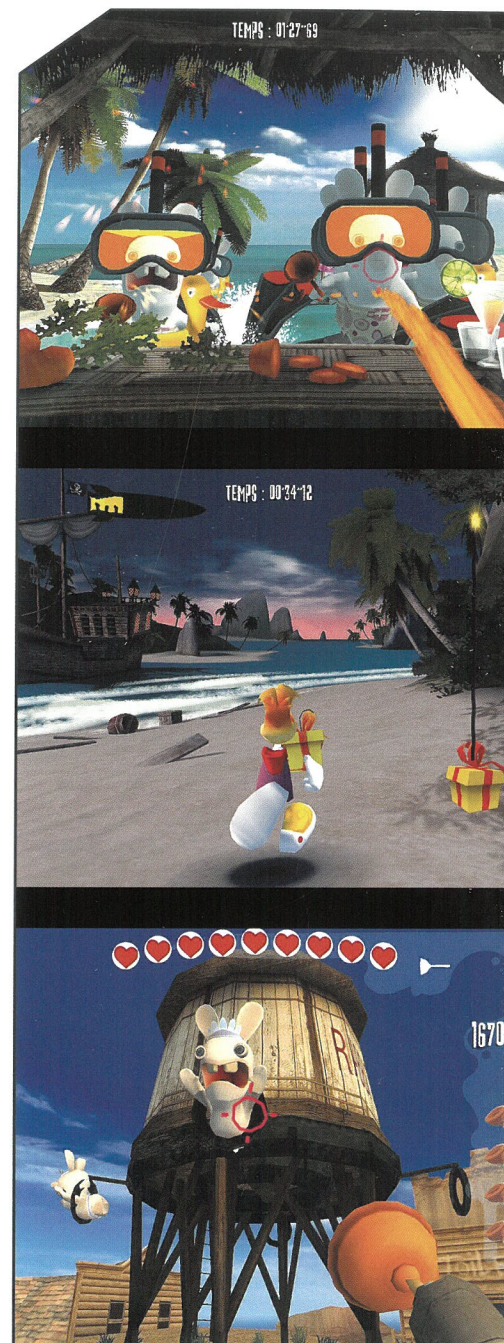
« Je me demandais ce que je faisais là. Je me le demande toujours d'ailleurs. Moi qui suis incapable de taper un message sans faire quarante-huit fautes, j'ai été nommé Chevalier des Arts et des Lettres. Des arts, je veux bien... Quoi qu'il en soit, j'ai vécu cet événement comme quelque chose de positif pour le monde du jeu vidéo. J'aurais aimé qu'Eric Chahi soit là à nos côtés. Je pense qu'il y a d'autres auteurs, dont il fait partie, qui mériteraient largement d'être reconnus. En tout cas, on me pose souvent la question : est-ce que vous faites un métier d'art ? Avez-vous l'impression que c'est une forme d'art ? Il me semble évident que dans l'approche que nous avons des jeux, la dimension esthétique, comme narrative, est de toute importance. Nous avons le syndrome de la feuille blanche. Nous considérons nos jeux comme des œuvres. C'était donc la reconnaissance de ce travail, ce qui implique les autres artistes qui ont travaillé avec moi. »

Sur le plan personnel, Michel Ancel vit une période d'euphorie. Il vient de se mettre en couple avec sa troisième compagne, Céline, une jeune dame qu'il connaît depuis près de deux ans. À Montpellier, son équipe a démarré le projet *King Kong 2*, une suite du premier volet.

« Nous voulions réaliser une suite car nous étions très attachés à cet univers. Nous avons eu de superbes idées et partions sur un très bon scénario. Peter Jackson, lorsque nous étions à Weta, nous avait raconté une histoire très riche qu'il avait inventée, le passé de cette île, la jeunesse de King Kong, comment ceux de son espèce avaient disparu. Il avait effectué un travail de fond à propos d'un grand nombre de détails qui n'apparaissent pas dans le film. Jackson avait d'ailleurs fait de même sur *Le Seigneur des Anneaux*. »

Pourtant, assez vite, la nouvelle tombe : Ubisoft n'a pas obtenu les droits pour ce nouvel opus. C'est avec regret que l'équipe déserte ce projet qui paraissait si prometteur...

Que faire ? Ancel et ses compères ont envie de s'amuser. Pour ce faire, quoi de mieux que de redonner vie à la mascotte maison : le facétieux Rayman ? En ce printemps de l'année 2005, Ancel et ses artistes s'attellent à l'élaboration de *Rayman Adventures*, une suite qui se situerait dans l'esprit des précédents épisodes. Le développement démarre de façon tranquille.



Pour ce nouvel opus, Ancel insuffle une idée nouvelle.

« Le méchant ne devait pas être le même. L'idée était que le petit gentil devienne le vilain. J'avais donc identifié les lapins comme l'ennemi. Le petit personnage mignon de l'univers de Rayman en a assez qu'on lui marche dessus, qu'on le piétine... De ce fait, il décide d'envahir le monde de Rayman. Il existait toute une idée autour des lapins dans ce qui était à l'origine un jeu d'aventure. L'histoire devait amener ces mammifères herbivores à commercialiser le monde de Rayman. Ils mettaient tout les protagonistes en boîte afin de les vendre comme des produits. Nous avons aussi imaginé que Rayman avait une compagne, et qu'il en était de même pour André, [l'ancien adversaire du héros dans Rayman 3]. La différence, c'est que tous avaient les lapins comme ennemis. » Et puis, sans prévenir une nouvelle console du nom de Wii a pointé le bout de son nez...

Conformément à la politique édictée vers le début des années 1990, Ubisoft estime crucial d'avoir des jeux disponibles au lancement des nouvelles consoles. Or, Nintendo prépare une machine d'un genre nouveau, d'abord baptisée Revolution et plus tard rebaptisée Wii. Le souci, au niveau des éditeurs, c'est que l'ancien n°1 de la console a perdu de son panache. Avec la Game Cube, Nintendo a rétrogradé à la troisième place du podium, définitivement éclipsé par Sony et rattrapé de justesse par un nouveau venu, Microsoft.

Satoru Iwata, le nouveau PDG de la firme de Kyoto, a mené une véritable révolution en interne, un bouleversement inespéré au sein d'une société plus que centenaire, longtemps gouvernée de manière quasi dictatoriale. D'un naturel convivial et ouvert au dialogue, Iwata est un ancien créateur de jeux attaché à un credo : faciliter la prise en

main et mieux encore, ouvrir le jeu vidéo à ceux qui traditionnellement ne jouent pas. Il a réussi à faire passer le message en interne et c'est dans cette optique que la Wii a été conçue.

Afin de mieux exposer la nouvelle stratégie de Nintendo, Iwata s'est déplacé lui-même chez Ubisoft à Paris. Il a effectué une démonstration de la Wii et de sa manette. Il a alors mis l'éditeur français au défi de montrer ce qu'il saurait faire.

« Nous étions le seul éditeur à croire que Nintendo puisse revenir en force », confie Yves Guillemot.

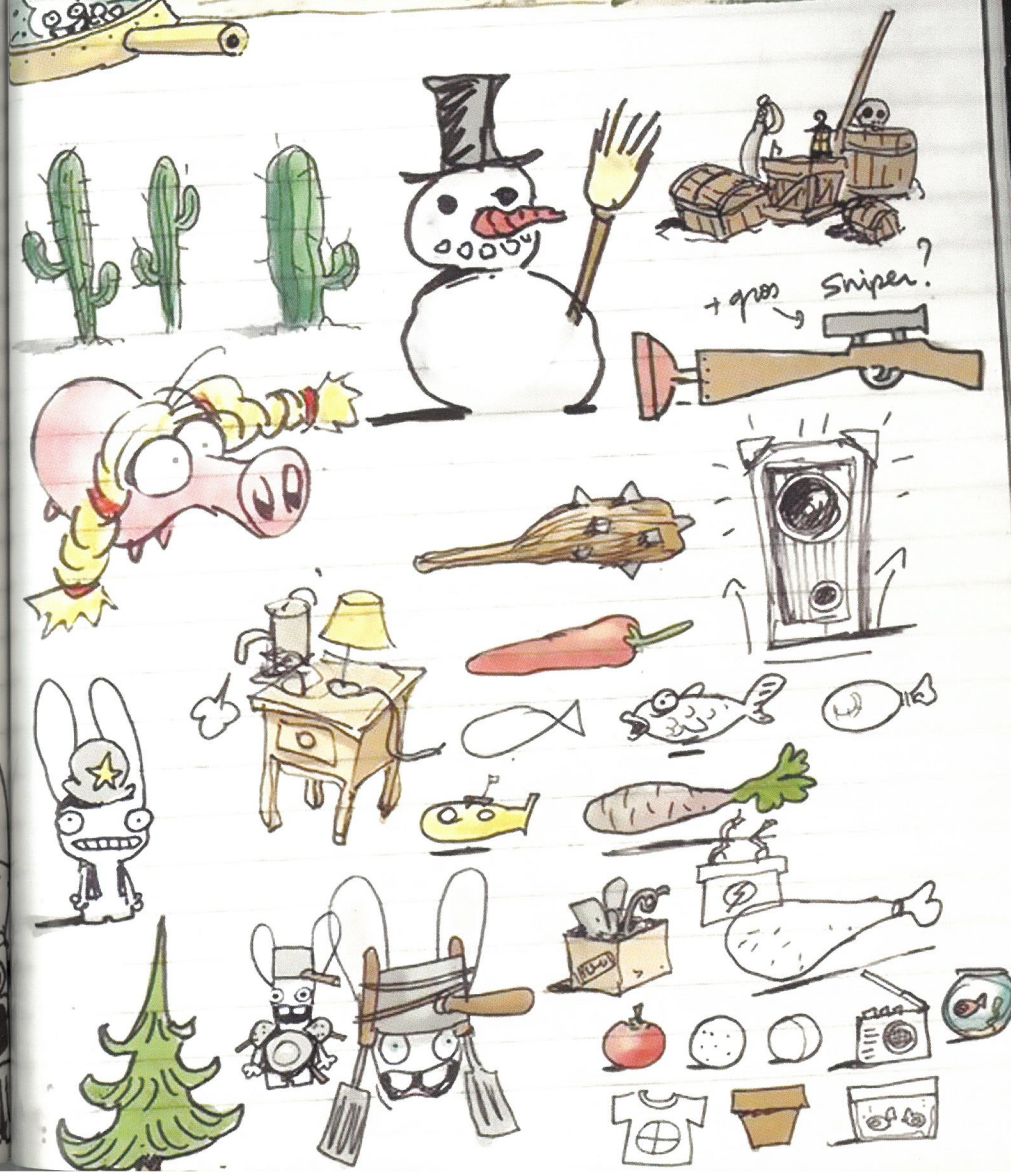
Les cadres d'Ubisoft estiment que deux titres en cours de développement pourraient se prêter à une adaptation sur la Wii : *Rayman Adventures*, qui est avant tout prévu pour la PS2, est l'un d'eux.

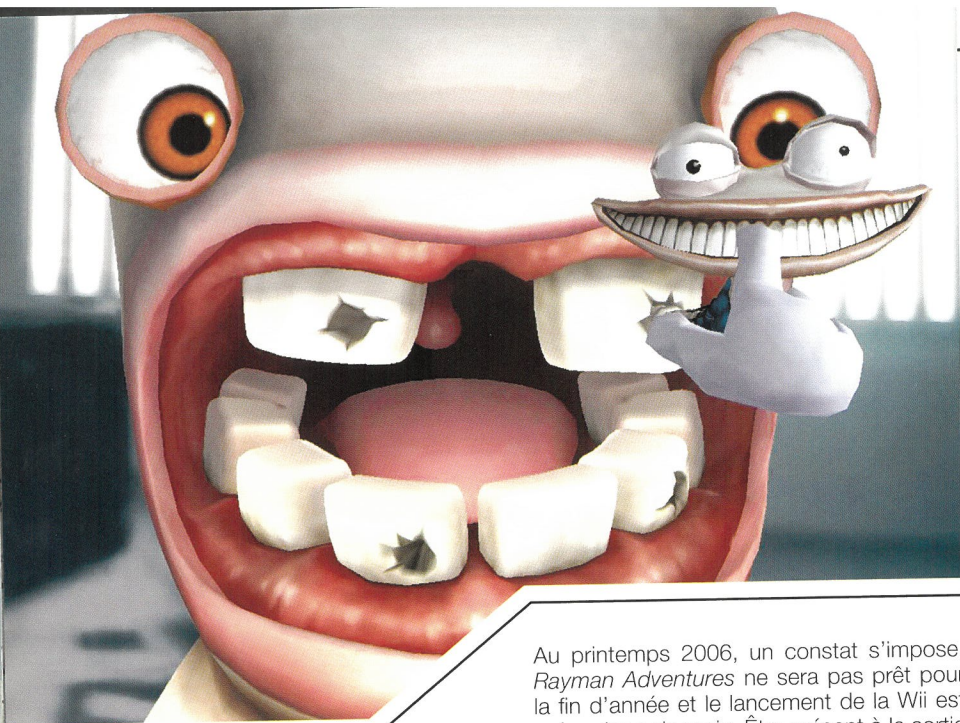
Un prototype de la Wii arrive dans le studio de Montpellier en avril 2005. Ce n'est encore qu'une machine de couleur noire, agrémentée de lumières. À l'instar d'un gamin tracassé par l'acné, la manette est truffée de boutons et sa précision laisse encore à désirer.

« La Wii d'alors ressemblait à une machine de guerre produite en Allemagne de l'Est », s'amuse Michel Ancel.

À partir de là, l'équipe va régulièrement recevoir les versions intermédiaires de la future console, parfois par morceaux. Et déplorer un fonctionnement initial plus qu'hasardeux. Au fil des mois, une vision se dessine toutefois. La nouvelle console de Nintendo semble appeler des jeux différents de ceux de la PS2. Ce sentiment s'accroît lorsqu'Ubisoft dépêche à Montpellier son spécialiste de la Wii, Nicolas Normandon.







Au printemps 2006, un constat s'impose. *Rayman Adventures* ne sera pas prêt pour la fin d'année et le lancement de la Wii est prévu dans six mois. Être présent à la sortie d'une nouvelle console est une opportunité qu'Ubisoft ne veut tout simplement pas rater. Faut-il poursuivre le projet sur PlayStation 2 et réaliser un jeu relativement classique ou bien se concentrer sur la nouvelle console ?

Comme le délai est réduit, il est nécessaire d'abandonner la dimension « aventure » du jeu. Bien qu'il soit fort drôle, le scénario originel de *Rayman Adventures* est abandonné.

« Nous avons acquis une bonne connaissance de cette future console et nous étions en mesure de produire un jeu. Au lieu de travailler à la fois sur PS2 et sur la Wii, nous avons reporté tous nos efforts sur la plateforme de Nintendo », rapporte Michel Ancel.

La décision est prise : pour la version Wii, seuls seront conservés les petits jeux originellement prévus comme bonus et mettant en scène les herbivores déjantés aux longues oreilles qui ont fait prisonnier Rayman. Le jeu sera ouvertement débile, cocasse, absurde. Au menu : lancer de vaches, fermer des portes de toilettes occupées par les lapins, taper sur le crâne d'un lapin pour voir sa bosse enfler... Michel Ancel revendique la paternité de la plupart de ces mini-games, ceux-ci ayant été initialement prévus pour *Rayman Adventures*.

D'une allure pataude au premier abord, Normandon est en réalité un programmeur brillant avec une vision originale, très orientée *gameplay*. Il a auparavant travaillé sur *Rayman 3*. A présent, c'est lui qui est en contact régulier avec Nintendo afin de récupérer les kits.

Dès son arrivée dans le Sud, Normandon apporte une culture de la Wii très affirmée. « Il nous a progressivement ouvert les yeux sur le fait qu'il fallait réaliser, en parallèle à la version PS2, un jeu conçu spécifiquement pour la Wii. »

Xavier Poix, directeur des studios, confirme la chose :

« Plus nous entendions parler de la Wii et plus nous étions intéressés. Quand nous avons reçu les kits de développement, nous avons su qu'il était désormais possible de réaliser tout ce que nous avions pu rêver de faire. »

L'adaptation du jeu suscite de plus en plus une approche originale qui privilégie le *fun* immédiat à partir des mouvements de la manette.

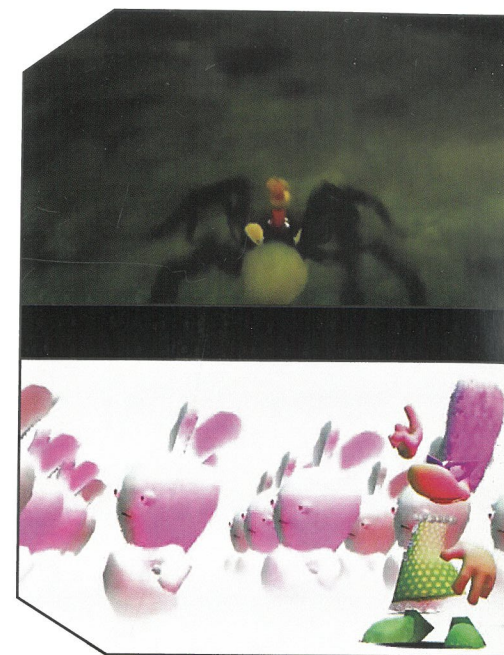
De là à modifier les plans initiaux, il n'y a qu'un pas...

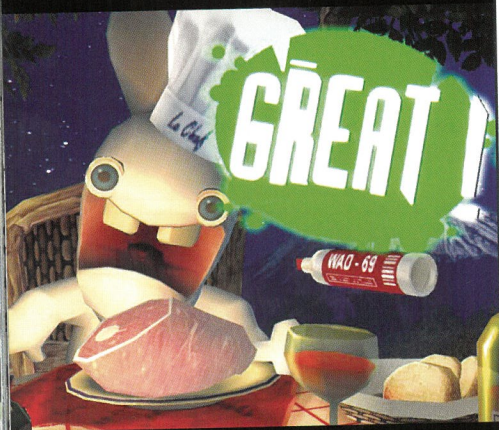
Sauv' qui peut, les lapins débarquent !

« La Wii, par sa convivialité, se prêtait bien à un jeu pour lequel l'on se retrouverait à plusieurs devant la télé. Les lapins ont émergé comme des personnages centraux. Globalement, la décision a été prise dans le sens du gameplay, dans le fait d'exploiter la Wii, de créer un type de jeu que nous ne connaissions pas. Avant que le projet ne soit transformé en *Lapins Crétins*, nous avons sorti un trailer de *Rayman Adventures*. On y découvre Rayman qui chevauche une araignée, on le voit danser... Il est à noter que cette notion de danse qui s'est retrouvée dans les *Lapins Crétins* a aussi fait germer l'idée du jeu *Just Dance* par la suite ! »

Un univers désopilant voit le jour pour le meilleur et pour le pire. Au passage, *Rayman et les Lapins Crétins* est une sacrée démonstration des potentiels de la Wimote !

La décision de sortir un jeu Wii ayant les lapins pour vedettes a été prise deux jours avant l'arrivée d'un reporter du magazine officiel américain de Nintendo, *Nintendo Power*. En prévision de la sortie du magazine, les illustrateurs travaillent à plein régime afin de définir l'univers qui va servir aux *Lapins Crétins*.





« En l'espace de deux jours, nous avons établi un nouveau scénario, des storyboards, des gags... Lorsque le reporter de Nintendo Power est arrivé, il a sans doute eu l'illusion qu'il s'agissait d'un jeu que nous préparions depuis des mois ! »

Au journaliste qui s'attendait tout de même à voir un jeu d'aventure, Michel Ancel explique la mutation :

« La nouvelle console de Nintendo est tellement différente de ses grandes sœurs, que nous avons décidé de tout reconsidérer... Nous croyons en la Wii et avons construit un gameplay autour du contrôleur. Ce n'est pas juste une adaptation. C'est un projet très spécial car c'est réellement une révolution pour nous. Nous nous concentrons désormais sur une seule version, celle de la Wii. »

Durant l'été, *Les Lapins Crétins* vont évoluer dans la direction donnée par Michel Ancel mais en l'absence de ce dernier. Avant la fin du projet, le chevalier délègue le développement à ses équipes et se consacre de nouveau aux pérégrinations de Jade pour une suite potentielle de BGE.

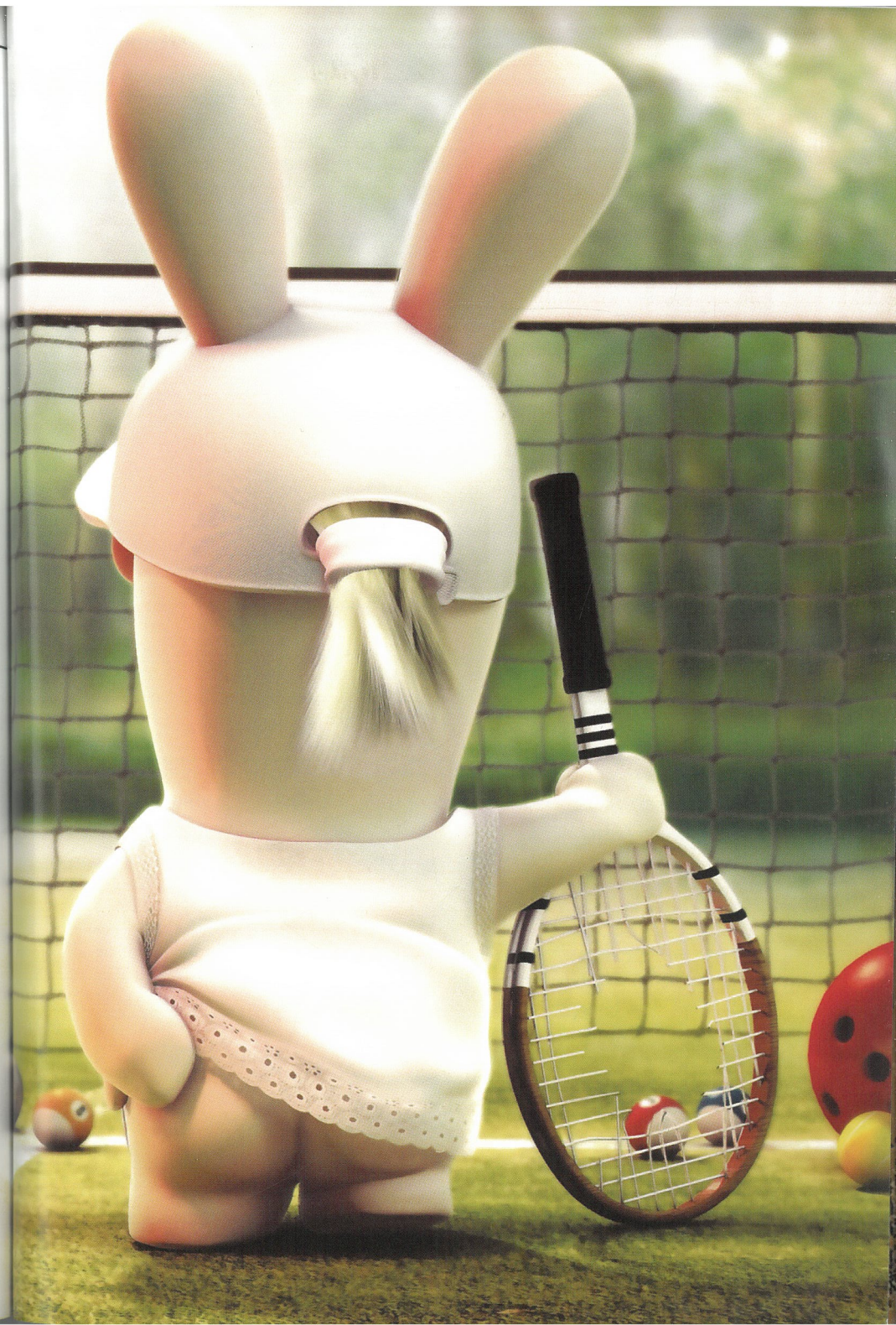
En septembre 2006, le verdict tombe : *Les Lapins Crétins* font la couverture du magazine Nintendo Power sous le titre « *Bunnies Gone Mad* » (les lapins devenus fous). C'est la toute première fois qu'un jeu pour la Wii apparaît en couverture de ce magazine. Le compte rendu du journaliste montre qu'il a complètement adhéré au jeu. Mieux encore, il jubile à la perspective de s'y adonner !

Ce qui devait arriver arriva : le jeu *Rayman* contre *les Lapins Crétins* est l'un des succès

liés à la sortie de la Wii. La marque *Lapins Crétins* vient de s'établir et les joueurs n'attendent plus que des suites taillées dans un même moule : désopilant. Dès l'annonce du troisième volet, il apparaît que *les Lapins Crétins* se sont imposés comme une licence extrêmement prolifique et adulée. 6,5 millions d'exemplaires des deux premières moutures ont été écoulés.

Exit Rayman, mis au rancart par les personnages initialement secondaires qui lui ont insidieusement volé la vedette ?

Heu, pas si vite...



ENTRETIEN AVEC NICOLAS NORMANDON



L'apparence peut être trompeuse : Nicolas Normandon, de par son humilité et sa dégaîne très sobre, n'a rien d'une star. Pourtant, il est l'un des éléments les plus prolifiques du groupe Ubisoft. C'est sur l'Oric 1 de son oncle qu'il s'initie aux jeux vidéo. Tout de suite, il se passionne pour ce nouveau média, sans toutefois s'intéresser outre mesure à la programmation. C'est à l'âge de vingt-quatre ans, alors qu'il poursuit ses études dans une École d'Ingénieur, qu'il se penche sur le sujet ! S'il n'a aucune expérience en la matière, Nicolas peut toutefois se targuer d'une adolescence prolifique sur le plan des jeux de plateaux et de rôles. Une débrouillardise et un dynamisme qui l'ont rapidement propulsé Game Designer (& Codeur Indépendant) pour *Rayman* et *les Lapins Crétins*, puis Creative Director et Lead Designer pour la suite, *Rayman et les Lapins Encore Plus Crétins*.

notions de *game design*... mais rien de bien précis. Donc, durant trois ans, je fais du code tous les jours : je code des personnages, je code des décors, des I.A., des monstres... Pendant ces longues années d'apprentissage, je n'aurai vu Michel Ancel qu'une fois !

Comment avez-vous intégré Ubisoft ?

Une fois mon diplôme en poche, en 1999, j'ai réalisé qu'il me fallait trouver un job ! Je ne me suis pas précipité et ai essayé de postuler dans des entreprises dont le cœur de métier était en adéquation avec ma passion : le jeu vidéo. J'ai alors envoyé deux CV, un à Ubisoft, l'autre à Infogrames. Deux ou trois jours après, je recevais déjà une réponse positive d'Ubi : ils cherchaient à embaucher... Dès que j'ai terminé l'armée, j'ai intégré l'équipe qui codait pour *Rayman 3*.

Vous avez donc pris le jeu en cours de route...

Absolument, je me suis attelé à la tâche dès mon premier jour ! J'étais un peu perdu, car je ne connaissais pas Paris et je n'étais pas spécialement doué pour la programmation — pour ne pas dire que je n'y connaissais rien ! (Rires) J'avais toutefois quelques

Vous souvenez-vous de cette première rencontre ?

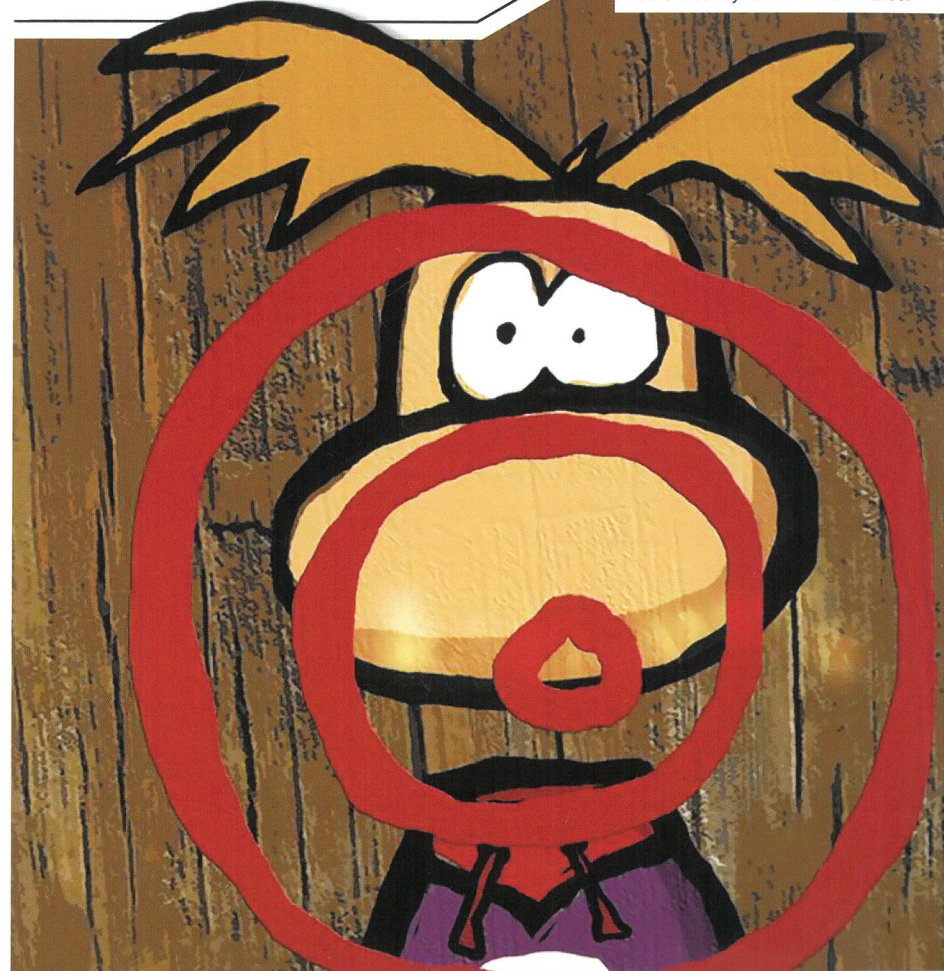
Elle a été extrêmement brève ! Il est passé quelques heures nous voir bosser, n'a quasiment pas prononcé un mot et s'en est allé. Il faut rappeler qu'il était alors sur *Beyond Good & Evil*, jeu qui réquisitionnait la quasi totalité de son temps et de son énergie. Nous étions assez stressés à l'idée de le voir, nous savions qu'il n'était pas fan de notre travail. Outre le fait qu'il s'agissait de 3D, Michel trouvait que le jeu s'écartait de l'esprit des deux premiers *Rayman*, dans la mesure où il déplorait le manque de magie et de merveilleux, ainsi que la nervosité des combats. Nous ne nous attendions toutefois pas à des louanges car nous avions été briefés sur lui : nous savions qu'il était d'une rare exigence et qu'il pouvait s'arrêter sur un effet de lumière dans une clai-
rière pas assez réussi !

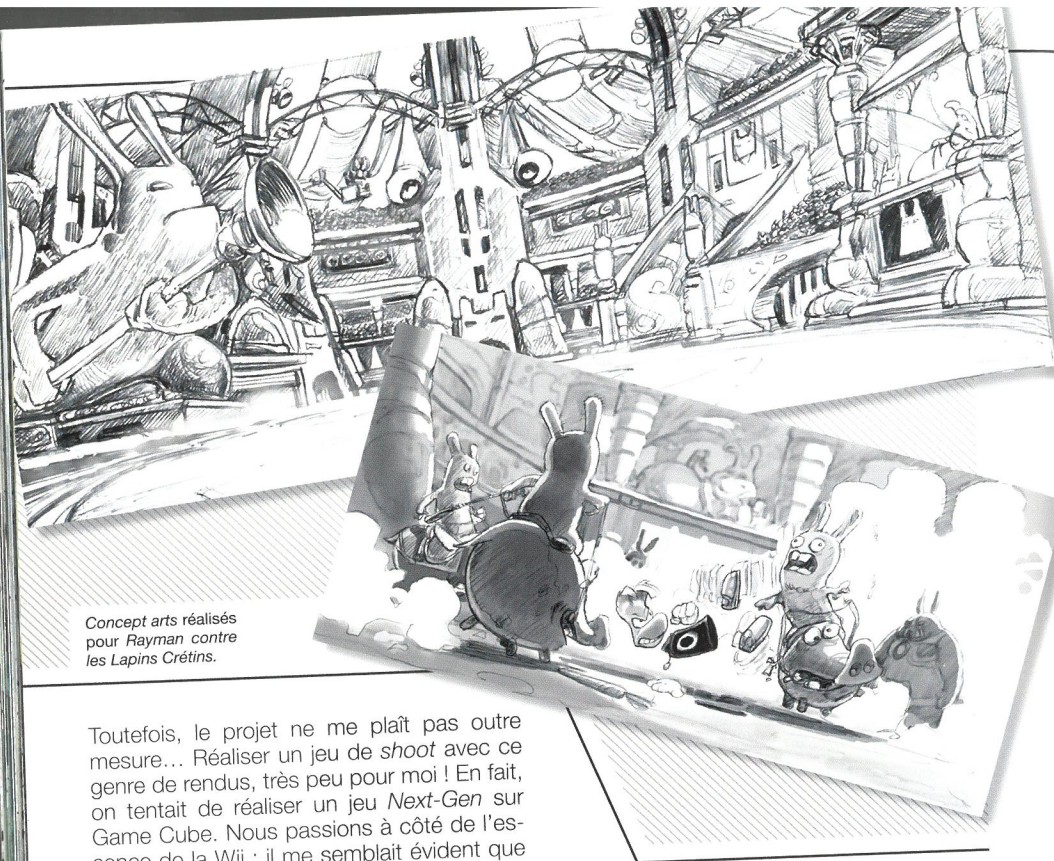
Vous rappelez-vous la genèse des Lapins Crétins ?

J'étais alors sur un First Person Shooter, *Killing Day*, qui était prévu pour la PlayStation 3. Nous l'avons présenté à l'E3 et nous nous sommes très rapidement fait sabrer ! Mais nous avons gardé une étiquette FPS pendant un an, à l'issue duquel Serge Hascoët nous a mis sur un autre projet. Il revenait de l'E3 et avait pu assister à une démonstration de la future console Nintendo, la Wii. Je me souviens qu'il était très excité au sujet du *pad*. Il nous l'a rapidement dessiné et nous n'avons vu qu'une sorte de grosse patate qu'on agite devant l'écran... (Rires). Nous étions très perplexes mais Serge voulait que nous réfléchissions tout de suite à de nouveaux jeux pour cette console. Nous avons alors, mes collègues et moi, acheté

une souris gyroscopique qu'on tente de manœuvrer avec *Unreal*. Un jour, un kit de développement Nintendo est arrivé à Montréal. C'était une Game Cube avec un port cartouche Game Boy Advance, duquel sortait un fil avec une plaque de plexiglas, relié avec du scotch ! C'était ça la première Wiimote ! (Rires) On branche l'espèce de console à une télé, on oriente le *pad* vers l'écran et l'image montre une cinquantaine de points qui s'agitent, le tout bombardé de parasites ! J'ai alors construit une sorte de cabane en carton pour que la télévision soit dans un noir le plus complet possible... Heureusement, les prototypes se sont affinisés au cours des semaines et les premiers déplacements 3D ont été réalisés.

Artwork de Rayman 3 Hoodlum Havoc.





Concept arts réalisés pour Rayman contre les Lapins Crétins.

Toutefois, le projet ne me plaît pas outre mesure... Réaliser un jeu de shoot avec ce genre de rendus, très peu pour moi ! En fait, on tentait de réaliser un jeu Next-Gen sur Game Cube. Nous passions à côté de l'essence de la Wii : il me semblait évident que cette console devait avant tout prodiguer du fun. Donc, j'ai développé des petits *gameplays* dans mon coin. Frustré, j'en parle à mon chef de studio, Xavier Poix, qui m'informe qu'à Montpellier, le studio de Michel s'évertue à concevoir *Rayman 4* sur PS2 et *King Kong 2*. Du coup, ils avaient été jusqu'à opérer un *cross-over* entre les deux jeux : on pouvait voir Rayman chevaucher un tyrannosaure ! Xavier me suggère alors de porter *Rayman 4* sur Wii. Je récupère ainsi une version comportant énormément de *maps* et d'idées de *gameplay*.

Je me souviens alors que parmi les ébauches des différents niveaux, il y avait d'horribles lapins difformes qui grouillaient partout et sur lesquels il fallait tirer. J'opère plusieurs prototypes de visée sur Wii et enchaîne les tests, dont un jeu de course avec Rayman ou encore un jeu de tir avec le grappin. Une fois toutes mes idées programmées, je descends à Montpellier, muni de mon kit Game Cube...

Ils ont dû vous considérer comme un drôle d'oiseau...

Exactement. Lorsque j'ai entrepris de brancher cette console difforme et relier la Wiimote et ses multiples câbles, ils se sont montrés très polis. Puis, quand ils m'ont vu m'agiter avec les *pads* tandis que j'expliquais que le but du jeu était de balancer des pains... Ils m'ont gentiment remercié en me faisant comprendre que je pouvais retourner d'où je venais !

Je repars donc pour Paris et affine tous mes tests. Entre-temps, l'équipe de Michel a beaucoup œuvré sur *Rayman 4*, aussi nos travaux commençaient à pas mal différer. Dès que je me suis senti prêt, j'ai repris le train pour Montpellier, le voyage de la deuxième chance en quelque sorte. J'étais un peu plus confiant, car, outre le soutien de Xavier, j'avais pu observer Yves Guillemot s'éclater dans une partie de course que j'avais développée.

Vous ont-ils donc laissé une seconde chance ?

Dès que j'ai rebranché tout mon bazar, l'équipe de Montpellier a testé le petit jeu de course où l'on pilote les lapins. Et ils n'ont pas décroché de l'après-midi. Toutefois, pas le temps de s'enorgueillir : les versions PS2 et Wii sont trop différentes l'une de l'autre. Entre le grand jeu d'aventure de Rayman et les *party-games* des Lapins, on ne pouvait plus vraiment parler de portage. D'autant que sur le plan des *gameplays*, marier les deux versions était mission impossible.

D'autant que vous étiez pressés par le temps...

Absolument. Nous étions au mois de juin. Je m'en souviens parfaitement grâce à la fête de la musique. L'équipe de Michel commençait à accepter l'idée qu'elle ne serait jamais prête pour les fêtes de Noël avec *Rayman 4*. C'est là que les Lapins sont devenus stratégiques ! Montpellier se lance alors corps et âme dans la réalisation de petits jeux autour de Rayman et des Lapins. Je me suis donc installé là-bas durant trois mois. J'ai été très impressionné par l'émulation et l'enthousiasme de tous, à commencer par Michel.

D'ailleurs, je me souviens qu'on avait eu un sérieux moment de stress. Le *staff marketing* de Montreuil avait organisé une entrevue avec un responsable de Nintendo Power trois jours après que nous ayons pris la décision de nous focaliser sur la version Wii. Il fallait évidemment montrer quelque chose à ce monsieur. Nous nous sommes donc tous escrimés comme des fous pour concevoir cinq mini jeux qui refléteraient ce que serait notre titre *in fine*.

Trois jours !

C'était vraiment irréalisable sur le papier, car outre l'habillage, il fallait aussi sonoriser le tout ! L'énergie déployée par l'équipe montpelliéraine m'a vraiment beaucoup impressionné, car trois jours plus tard, nous faisons tester au responsable Nintendo nos cinq petits jeux ! Il faut se rappeler que nous travaillions alors sur des bécanes totalement bidouillées ! Le *staff* qui bossait sur *Red Steel* était, en outre, nettement mieux loti niveau matériel. D'ailleurs, un bruit court que ces derniers auraient égaré un ou deux kits de développement Wii, et que ceux-ci auraient servi aux Lapins... Je ne peux évidemment pas me prononcer sur cette rumeur folle ! (Rires)

